15F Seulement !

Juin - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - Juin

15F Seulement !

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

BANZAÏ

AVEC SES CARTES COLLECTORS

World League Basket Ball : zooms et rotations sur Super Nintendo !

N°12 JUIN 93

PARODIUS
Un shoot'em up de folie signé Konami

KING ARTHUR'S WORLD
Un Lemmings à la puissance 10 !



TINY TOON
Le dessin animé sur console !



SUPER JAMES POND
Mega preview !

SUPER NINTENDO

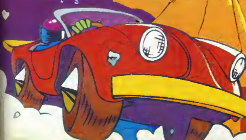


GAME BOY



MICKEY'S DANGEROUS CHASE

MICRO MACHINES
A PLUS DE 100 À L'HEURE SUR NES, ÇA DÉCOIFFE !



MAGIC SWORD
Le nouveau Capcom !



MEGA POSTER : "SUPER STAR WARS" et toujours 8 Cartes Collectors !

Faire sauter la rebrique arcades, point de joie ne nous apporte ! Mais de tant et tant "d'actu" nous ne pouvions nous passer ! Aussi gentes dames et damoisaux, refestoierons-nous au prochain numéro ! Surtout quand "JAM" tu découvriras dans ton kiosque favori et qui exclusivement d'arcades te parlera. Fichtre, que de grandes et belles cartouches ce mois-ci pour nos consoles chéries : shoot'em up de folie sur Super Nintendo et de Konami, Jaleco qui t'as concocté, pour d'aventures te gaver et guerroyer, King Arthur's World, un Lemmings à la puissance 10. Que l'on selle mon fidèle destrier et en route pour l'aventure. Enfin et toujours par Konami programmé, les Tiny Toons du dessin animé tout droit sortis, pour les lapins bleus voir gigoter ! Ventre Saint Gris que cette société règne donc sur l'Empire du Jeu, avec son label Palcom et Parodius cette fois-ci : de la belle ouvrage sur la moyen-âgeuse Nes. Enfin de la guerre sur Game Boy, Mickey sort vainqueur.En ma citadelle les mois prochains je te convie et à la fête participer pour t'y offrir gratuitement le "Magnet" (une figerine aimantée) du chevalier Super James Pond d'Ocean et une casquette (un heaume ?) de Jurassic Park, toujours d'Ocean l'Enchanteresse dans le numéro double de juillet/aout.
Et pour de la musique écouter, même si de chaîne hi-fi point ne possèdes, sur ton téléphone le 36 68 18 00 : un jeu pour de cadeaux te couvrir, grâce aux musiques de tes jeux à découvrir ! Crénom !
Que l'on m'amène mon bouffon et que la fête sur le champ commence !

BB Banzzaï

SOMMAIRE

N°12 – JUIN 93

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS

Super James Pond : mai
King Arthur's World : mai
Micro Machines : mai

JEUX ATTENDUS

Super Blues Brothers
Tom & Jerry
BC Kid
Super Hunchback

ROCK AROUND THE GLOBE

Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures ca touches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandai, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

TAZMANIA

Si ce jeu est sorti sur bien des consoles d'une marque concurrente, je peux t'annoncer que cette version de Tazmania sur Super Nintendo sera totalement différente des autres. En effet, le jeu qui met toujours en scène le diable de Tasmanie, se déroule maintenant en 3D (notre [illegible]

L'été sera chaud !

Banzzaï est déjà le magazine des jeux vidéo le moins cher du marché ; c'est aussi le seul à vous proposer les "Cartes Collectors" du monde fantastique des jeux vidéo. Et dans le souci dans faire toujours plus, Banzzaï t'offrira un "Magnet" (figurine magnétique) de Super James Pond dans le prochain numéro ! Encore plus fort, dans le numéro double d'été (sortie prévue aux alentours du 12 juillet), Banzzaï te proposera, en plus d'un fabuleux dossier sur le film et le jeu "Jurassic Park", une casquette, vraie de vraie, en tissu, à l'effigie du film, d'Ocean et de Banzzaï bien sûr ! Alors, merci qui ?

TERMINATOR

[illegible]

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi – **REDACTEURS GRAPHISTES** *Maquette, création artistique* : Severine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Flashage* : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg – *Dessinateur* : Remy Gross – **SECRETAIRE DE REDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** : *Directeur de Publicité* : Antoine Harmel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Direction Commerciale* : Stéphanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffe – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tel : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tel : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numeros / 115 francs – **PROMOTION** *Responsable* : Veronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** *Chef Comptable* : Leila Arhabib assistee de Charles Convalot, Stephane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistee de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stephane Lavoisard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Massy – Jean Didier* – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris – N° Commission paritaire 73904 – Depot legal 2ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658





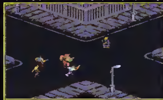
OUTLANDER

Te voici dans la peau d'un justicier (sûrement Mel Gibson de Mad Max) dont la mission est de nettoyer sa ville de toute la racaille venue "d'on ne sait où" (prétexte au scénario, comme d'habitude) à l'aide de son pistolet ou tout simplement en se battant aux poings. Plusieurs phases de jeu sont présentes : beat-em-up, tu dois taper tous ceux qui se présentent à toi ; phase en 3D Bitmap, tu conduis une voiture et dois faire face à des hordes de motards, tous plus sauvages les uns que les autres. Cette cartouche réalisée par la société Software Toolworks, essaye de mêler harmonieusement différents types de jeu. Pari difficile !



SHADOW RUN

Cette cartouche, éditée par la société Data East, est assez originale. Je m'explique : elle met en scène un homme dont le but est de s'infiltrer dans divers bâtiments, voler certaines informations secrètes, en ressortir sain et sauf afin d'en tirer le maximum de "pognon".
Au cours de ces missions, tu peux également ramasser de très nombreux objets, comme dans "Flashback" par exemple, qui te serviront ultérieurement pour résoudre une partie des énigmes.
Tout cela évidemment en évitant les nombreux pièges environnants.
Bien que les graphismes soient assez "glauques" et que le personnage













soit dur à manier, cette cartouche est intéressante car elle comporte certaines nouveautés. Vue en 3D isométique par exemple. A signaler que Shadowrun est aussi un jeu de plateaux (sorte de jeu de société) comptant de nombreux adeptes. Une cartouche prochainement disponible sur Super Nintendo qui fera aussi souvent appel à ton intelligence qu'à tes réflexes !

BREATH OF FIRE

Autant le dire tout de suite : ce jeu, édité par le géant Capcom, est sûrement ce qui se fait de mieux au Japon dans le domaine des jeux d'aventure avec Final Fantasy 5 depuis Zelda.
Tu dois faire face aux forces maléfiques, et à l'Empire du Dragon Noir qui ont envahi ton royaume. A l'aide de nombreux personnages, qui ont chacun leurs propres caractéristiques, tu dois explorer châteaux, villages et grottes pour ramasser des objets qui te permettont de poursuivre ta quête et de battre les nombreux monstres qui peuplent ton pays, qui je dois le souligner, est gigantesque.
Autre chose très importante dans ce hit car il s'agit bien d'un hit : Breath Of Fire se démarque de Zelda au niveau des combats, représentés en 3D isométrique ce qui n'est pas chose commune.
Sur le plan de la réalisation, Breath Of Fire fait partie des tops avec des graphismes excellents (surtout à l'intérieur des constructions), des musiques d'ambiance somptueuses et une manibilité d'enfer. Voici donc un super hit malheureusement entièrement en Japonais. A quand une traduction ?

DRAGON BALL Z 2

Voici le tout dernier grand jeu de combat de Bandaï, que beaucoup ont [illegible] Dragon Ball Z 2. [illegible] cette cartouche fait 16 Megas, [illegible] Street Fighter 2 [illegible]

combattants sont représentés chacun dans une moitié afin que les joueurs puissent tout suivre.
Malgré des avis controversés ce jeu, à la réalisation soignée, graphismes et animations fidèles au dessin animé, vaut le détour. Malheureusement, il est peu probable qu'il fasse l'objet d'une sortie officielle en France. Mais on peut toujours espérer !

GREAT BATTLE 3

Un énième jeu de combats ce mois-ci (décidément, on ne s'en lasse pas !) proposé par un éditeur bien connu au Japon, moins en France : Banpresto. Contrairement aux jeux du type Street Fighter 2 ou Dragon Ball Z 2, les personnages de Great Battle 3 sont des robots très mignons [illegible] Cette fois-ci, ils s'affrontent [illegible] Comme dans tous les jeux de combats, de nombreux coups sont disponibles et de nombreux personnages sont présents. [illegible] sont très variées, et les combats très mouvementés. Le jeu est bien réalisé, et il faut signaler que les combattants peuvent se déplacer en profondeur (tout comme dans Dragon Ball Z 2), ce qui n'est pas négligeable.
Se joue seul ou à deux !

DOOMSDAY

Le dernier jeu de combat présenté ce mois-ci est un énième clone de "Street Fighter 2". Plusieurs combattants sont présents et ce sera à toi de découvrir lequel est le meilleur d'entre eux. Je me répète peut-être mais je n'oublierais pas de te dire que de nombreux coups sont disponibles. Tu peux réaliser des coups spéciaux comme dans "Street Fighter 2", ce qui te sera fort utile. Si tu ne sais pas les utiliser, point de salut ! La particularité de cette cartouche, c'est qu'après chaque combat gagné, tu [illegible] qui te permet d'augmenter les possibilités de ton combattant : sa force, sa défense ou encore sa rapidité de mouvement... De quoi affronter plus sereinement le prochain adversaire. La réalisation est satisfaisante avec des graphismes [illegible] et des animations correctes.
Toutefois, l'ambiance sonore est en reste. [illegible] ce jeu de la société [illegible] déjà sorti sur Megadrive n'apporte rien de réellement nouveau dans le domaine des "beat'em up". Mais les inconditionnels, les amateurs [illegible] apprécieront sans doute...

MONSTERS

Ce jeu de Lucas Arts (ceux qui nous ont livré "LE" Super Star Wars sur "LA" Super Nintendo) ressemble quelque peu à Smash TV, un excellent jeu d'action, surtout au niveau de la visualisation du jeu.
Tu contrôles un petit bonhomme qui doit traverser de très nombreux niveaux où il rencontrera de très nombreux ennemis et trouvera de très [illegible] Les tableaux sont tous très différents les uns des autres, et sont tous truffés de passages secrets. [illegible] les niveaux [illegible] de vrais labyrinthes [illegible] à trouver la sortie, vu que les programmeurs ont pris un malin plaisir à la cacher [illegible] Un système de "passwords" est là, heureusement, pour te simplifier la tâche, et ce n'est pas du luxe. Côté réalisation, [illegible] c'est bien fait, c'est beau et c'est [illegible] On attend avec impatience la sortie de cette cartouche en France et normalement [illegible]

NE RATE SURTOUT PAS LE PROCHAIN NUMÉRO DE BANZZAÏ AVEC UN "MAGNET" (FIGURINE MAGNÉTIQUE) DE SUPER JAMES POND D'OCEAN. A NE PAS RATER ÉGALEMENT LE TEST COMPLET DU JEU SUR LES 3 CONSOLES DE NINTENDO.

Banzzaï
Ocean
Super James Pond

LES P.A. : mode d'emploi

OPTION 1 : Economique, mais lent !
BANZZAÏ vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P.A Banzzaï, 19, rue Hegesippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!
Nous pouvons entrer votre(vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!
Vous pouvez passer vous mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique "Lire les PA". Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

Vds ou échange jeux GAMEBOY : DOUBLE DRAGON III et TENNIS en très bon état avec la boite et DOUBLE DRAGON II entre 125 et 155 F VALLAUD Jérôme 12 place du 11 Novembre 93160 Noisy le Grand

ECHANGE 1 JEU NES ISOLATED WARRIOR contre un autre titre Echange 1 jeu MD contre 2 jeux NES ou MS2 Ecrire à Nique Patricia, 12 Rue A. Deruelle 02830 St Michel

VENDS GARGOYLES QUEST 100 F DOUBLE DRAGON 2 100 F - TINY TOONS 100 F Ecrire a Bastian Christophe 9, Rue de la Caserne 67630 Lauterbourg Laissez votre numéro de téléphone et votre adresse

VDS NINTENDO NES avec jeux : THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS DUCK TALES FAXANADU - FESTER'S QUEST - CASTLEVANIA 2 - GREMLINS 2 - LEGEND OF ZELDA - AVENTURE OF LINK Le tout 1 500 F Contacter Christophe à partir de 18h sauf Lundi et Samedi Tél (16)93 54 06

VENDS JEUX SUPER NINTENDO U.N SQUADRAN (AREA 88) 400 F Contacter Julien après 18h Tél (16)28 44 06.56

VENDS JEUX TOP GUN - THE SECOND MISSION 150 F au lieu de 430 F et GOLF 200 F au lieu de 325 F Etat neuf Téléphoner après 18h Tél 41 59 01 84

VENDS KRUSTY S F H 500 F sur S NINTENDO Contacter Nicolas Gasse de 17h à 20h sauf Dimanche et Mardi Tél (16)28 65 48 68

VENDS [illegible] MARIO I 200 F - TMHT 150 F - MARIO II 200 F - BATMAN 200 F. Echange Push Over contre n'importe quel jeu. Vds joystick compatible PC ATARI ST - AMIGA 50 F Contacter Steeve. Tel (16)20 53 06 26

VDS JEUX NES TURBO RACING FIGHTING GOLF - METROID - TMHT - SM2 + joystick NES MAX et NES Advantage Prix à débattre Contacter Alexandre Tel (16)78 57.25 25

VDS JEUX GB De 100 à 150 F pièce TMNT2 MICKEY et BATTELTOADS et autres jeux Tél (16)23 71 40 10

ACHETE Boîtier antichoc pour GAME BOY entre 30 F et 50 F Tél 48 47 92 66

CHERCHE UN JEU S NIN TMHT4 - SUPER PROBOTECTOR ou ADAMS FAMILY 2 100 F (neuf, non utilisé) Contacter Sebastien. Tél 48 85 62.72

CLUB S NIN SFC S.NES *Vends et échange* jeux Réponse assurée Ecrire à Pouy Raphael chemin du Clos 1 - 1030 Bussigny (SUISSE)

ECHANGE BC KID Contre R-TYPE 2 ou LOONEY TUNES Tél (16)53 95 64 10

VDS OU ECHANGE Sur S NINTENDO S-ALEST 350 F TURTLES 4 300 F (TBE) ou contre MARIO KART-SUP SWIV-JOE/MAC VALKEN Contacter Karim Tél 43 84 03 31

Echange SUPER NINTENDO et NES contre NEO GEO SP 2 J NES J 4 NEO GEO 2 Jeux Tél 47 54 39 18

Echange 2 jeux contre 1 ZELDA III + ADAM S FAMILY contre DRAGON BALL Z II (FRA ou USA) Répondeur bureau Tél 46-47-61-54

Vds ROAD RUNNER S ADVENTURE ISLAND JOE ET MAC 1000 Frs le tout ou 350 Frs pièce Contacter J J le matin ou le midi Tél 45-83-32-28

Echange STREET FIGHTER 2 contre RAKMA1 ou vends STREET FIGHTER 2 à 400Frs ou achète RANMA 2 entre 300 Frs et 400 frs contacter Fabrice Tél 42 01 29 78

Vends jeu SUPER NINTENDO FRANÇAIS SUPER MICKEY MAGICAL QUEST prix 360 Frs Appeler après 20 Heures Tél (16)78 53 35 81

Vds Jx FAMICOM BATMAN RETURNS 470 Frs et TINY TOON 350 Frs ou éch contre FATAL FURY ou SUP NBA BASKETBALL Tél (16)76 21 25 70

Echange ANOTHER WORLD PILOTWINGS contre ADDAM'S FAMILY 2, MAGICAL QUEST, SOUL BLAZER, ACTRAISER TINY TOON ou STAR WARS Tel . 43 76 74 25

Vds ou échange sur SNIN ZELDA 3 350 Frs à débattre ou échange DESERT STRICKE, JIMMY CONNORS ou PGA GOLF Téléphoner le week end Tél (16)25 40 10 41

Vds SMB - TMHT SOCCER TENNIS VOLLEY BALL - CLUCLULAND - CASTELVANIA 1 et 2 - DOUBLE DRAGON 2 - BALLON FIGHT DONKEY KONG 3 150 F pièce ou 2 jeux NES contre 1 jeu S NIN Tél 84 95 38 97

Ech MEGADRIVE + 2 manettes + 3/4 jeux contre NEO GEO + 2 manettes + jeux Achète aussi jeux S NIN /SFC/SNES à 100 F avec boîtes et notices. Contacter Somvank Tel (16)93-83-58-24

Echange jeu de GOLF SEGA contre cassette GAME BOY ou vends 180 F compris avec notice Urgent Tél (16)96 95-11-14

Vends jeux GB 150 - 200 F SUPERMARIO I - TMTH MICKEY DANGEROUS CHASSE Demander Candide Tél (16)23-71-40-10

Echange jeux NES SIMPSONS ou [illegible] DUCK TALES ou TORTUES NINJA ou PROBOTECTOR contre HYPER SOCCER Tel 39-54-13-22

Vds jeux SUPER NINTENDO en très bon état, vds STREET FIGHTER II : 320 F + MARIO KART : 300 F + ANOTHER WORLD 350 F + SUPER KICK OFF 350 F ,Tél 67-50-37 84

Vds ou échange ACTRAISER (VF) . 450 F-KRUSTY'S FUN HOUSE (VF) 300 F MAGICAL QUEST, TINY TOONS Cherche STARFOX Tel (16)26-65-30-71

Vends jeux S NIN SUPER R TYPE 250 F STREET FIGHTER II 400 F. Contacter Lionel après 17h Tel (16)94 68-07-47

Vds sur Super NIN F-ZERO 270 F ou échange contre SPIDERMAN VSX-MEN JOE AND MAC Achète MARIO 4 100 F Tél (16)56-92-61-55

Echange SUPER VALIS 4 et JOE AND MAC PRINCE OF PERCIA contre autre Contacter Michel Exclusivement le Nord Tél (16)27-92 71 17

Jeux S NIN (JOE AND MAC) contre ROAD RUNNER sur S NES Contacter Joffrey après 17h30 Tél (16)26-57 05 74

Vends NES + 11 k7 1 700 F et ech. jeux SUPER NINTENDO contre toute autre jeu Tél (16)61-94-58-50

Vends NES avec 2 manettes, pistolet + 5 jeux DUCKTALES ROAD FIGHTER DUCK HUNT-SUPER MARIO BROS et PROBOTECTOR Le tout 1 000 F Tél (16)56 21 96 94

Ech sur NES ISOLATED WARRIOR contre autre titre Ecrire à Patricia Nique 12 Rue A Déruelle 02830 SAINT MICHEL.

Ech 4 jeux NINTENDO E.S CASTLE VANIA II, TOP GUN, GOONIES II et KUNG FU (sans notice) contre 4 jeux GAME BOY Tel (16)54-85-17-46

Vds console NES (jamais servie) + 2 manettes + 75 jeux. Le tout 1000 F Tél : (16)71-59-11-71

Vds jeux COBRA, TRIANGLE CAPTAIN PLANET 200 F DIGGER 200 F CONSOLE SUPERVISION + 5 jeux 450 F demander Bruno à partir de 19h00 Tél (16)89 28-35-65

Vds ou éch sur NES GREMLINS II 250 F et TOP GUN 150 F. contre PROBOTECTOR I ou TIME LORD I ou LEMMINGS Tél (16)99 30-11-70

Vds NES + 9 jeux + manette NES ADVANTAGE + la manette NES+ une manette JOYSTICK 2 200 f Contacter Yoni Tél 41-37 06-44

Vds NES+ BLACK MANTA 300 F et 6 jeux NES 150 à 250 F l un, ou le tout (console + 7 jeux) 1 600 F Tel (16)21-93 55-53

Vds sur NES TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 80 F en très bon état avec boîte et notice Tél (16)71-59-06-47

Vds ou échange k7 NES DREAM MASTER 300 F SHADOWGATE 200 F et CASTLEVANIA II 150F Contacter Cedric après 16h00 Tél 44 76-41-44

Vds ou éch jeux SUPER NINTENDO/, KRUSTY SUPER FEU HOUSE 350 F ou jeux même valeur SUPER ADVENTURE ISLAND 300 f ou jeu même valeur Ecrire FLAVEN D'ASSUGNY Nicolas [illegible] 05100 Embruno

Vds GEORGE FOREMAN'S KO BOXING sur SUPER NES avec boîte et notice 300 F , ou échange Tél (16)30 95 69 62

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
N° de téléphone : ....

Je posséde une
❑ NES – ❑ SUPER NINTENDO – ❑ GAME BOY
❑ AUTRE...............

Département : |__|__| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BANZZAÏ

Tisse ta toile sur la ville !

Maintenant c'est à vous d'endosser le célèbre costume rouge et bleu pour sauver la ville des griffes du mal et faire triompher la justice !

Spider-Man® et les X-MEN™ !

Encore plus d'action et d'émotions avec Cerval, Cyclope, Tornade et Gambit, quelques



amis venus vous prêter main-forte. Cette fois, vous ne serez pas de trop dans cette lutte de titans... Super action, super définition, super maniabilité, vous allez vraiment devenir un super-héros.

Mysterio revient dans Spider-Man® 2 !



L'ignoble Mysterio a préparé sa vengeance. Réussirez-vous à le vaincre ? À chaque instant, ce jeu lance un défi que seuls les meilleurs pourront relever.



MARVEL COMICS

Spider-Man® : le Retour des Sinistres Six™ !

Electro, l'Homme de sable, Mysterio, Birdman et l'infâme Docteur Octopus, vous les sentez, tapis dans l'ombre, prêts à vous tendre les pièges les plus cruels. Mais

Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

SPIDER-MAN®

SUPER NINTENDO

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

Vous ne pouvez compter que sur vos super-pouvoirs. Et ce ne sera pas de trop pour les vaincre... Sur les toits ou dans les caves les plus obscures, vous jouerez votre vie pour faire échouer le terrible complot qui se prépare. Tissez vite votre toile sur la série des Spider-Man !

Acclaim®

ARENA FLYING EDGE LJN

3615 Acclaim

3668 0330

et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).



La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzzaï. Elle est de retour ce mois-ci avec quelques événements marquants du monde Nintendo. Tout d'abord, la sortie annoncée pour juin d'Astérix, le plus célèbre des gaulois. Ensuite, l'adaptation du deuxième volet des aventures de Luke Skywalker, Han Solo et la princesse Leïa par JVC sans oublier la conversion d'un des plus grand succès de la société Hudson sur console Nec, Bomberman. Détonnant ! Autre grande nouvelle, l'arrivée en France de Code Masters, une société anglaise spécialisée dans le "budget" (les cartouches à bon marché). Enfin, à ne pas rater, les nouvelles productions d'Elite (Franken 2 par exemple) et surtout NBA Basket Ball, une simulation de basket vraiment hors du commun réalisée par la société Namco.

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE



La Force est tenace ! Après avoir adapté via JVC le premier épisode de la trilogie de la Guerre des Etoiles, LucasArts, la branche jeu vidéo de la société Lucasfilm, récidive avec l'annonce de l'*Empire Contre-attaque* sur Super Nintendo (avec une cartouche de 12 M-bits). Le développement en est à ses tout débuts mais on peut vous dire que les programmeurs veulent faire mieux que Star Wars avec par exemple une utilisation du mode 7 dans des scrolling verticaux. En voilà de bonnes résolutions ! Et qui c'est, peut-être nous réserve-t-ils des surprises encore plus fantastique pour le troisième volet, *Le Retour du Jedi*, déjà annoncé pour la fin de l'année prochaine. En attendant de vous en dire plus sur cette cartouche, voici une photo du jeu que l'on a réussi à obtenir. Je sais, c'est pas grand chose mais ça permet d'attendre !

ILS SONT FOUS !

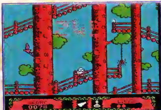


Le plus célèbre des gaulois, non content de résister aux légions romaines, décide d'envahir la gamme des consoles Nintendo. Après s'être joué de la Game Boy, Astérix devrait s'attaquer à deux gros morceaux, la Nes et la Super Nintendo dès le mois de juin. Les décors (graphismes somptueux) sont d'ailleurs largement inspirés de la BD, et les bruitages et musiques (qui ne sont pas signés d'Assurancetourix) issus des plus anciennes coutumes "Lutéçoise". A noter aussi 4 mondes différents, 3 niveaux de difficulté et surtout une entrée gratuite au Parc Astérix dans chaque du jeu Game Boy.



CODE MASTERS EN FRANCE !

Codemasters, tu ne connais peut-être pas mais cette société est très célèbre en Angleterre notamment pour proposer une gamme de produits "budget", c'est à dire pas chers. Bonne nouvelle, ses produits vont bientôt voir le jour en France et les premiers à sortir se nomment Micro Machines (d'ailleurs testé dans ce numéro), Dizzy, un jeu d'action fort sympathique à la manière de Mario et Super Sports Challenge. En ce qui concerne le dernier, la cartouche renferme quatre jeux différents (simulation de tennis, de football, de baseball et de vélos tout-terrain) et sera vendue pour un pris très raisonnable. En revanche, Dizzy se veut un jeu beaucoup plus complet avec des dizaines de lieux à parcourir, recellant tous une partie de la solution finale. Bien sûr, des bonus en tout genre sont disséminés un peu partout et le joueur devra en garder certaine pour les utiliser ultérieurement. Sortie très bientôt !



POUR TOUT UN EMPIRE...

Empire, une société anglaise qui sévissait jusqu'alors sur micros arrive en force sur consoles Nintendo avec quatre titres. Malheureusement, aucun de ces jeux n'étaient assez avancés pour que nous puissions vous montrer des photos. Le premier sera tiré du dessin animé Yoggi Beer (l'ours Yoggi) d'Hanna Barbera. Notre héros est entraîné dans une histoire d'usine chimique qui se serait implantée en plein cœur du Park Jellystone pendant l'hiver. Le but du joueur est de conduire Yoggi au plus vite à la cabane de Ranger Smith pour l'alerter du danger. Toute la famille de Yogi est présente et interviendra de temps à autres pour aider notre ours. Un jeu de plateformes, quoi ! Autre jeu, autre domaine avec Space Ace. Après l'excellent Dragon's Lair de chez Elite, c'est au tour d'un autre jeu de Sullivan Bluth d'apparaître sur console. Au niveau de la réalisation, ce devrait être au top, tous les graphismes ont été





dégitalisés à partir de la borne d'arcade. En plus, les programmeurs se sont débrouillés pour récréer l'effet de profondeur du jeu original en utilisant au maximum les "scrolling parallax". La cartouche définitive comptera 25 niveaux, des monstres aussi larges que l'écran, des téléporteurs... Le joueur pourra même terminer chacun des niveaux de deux façons différentes. Reste maintenant à voir si la jouabilité sera à la hauteur (s'il s'agit de bouger le paddle deux ou trois fois pour franchir les niveaux, non merci !), cet aspect ayant toujours manqué sur micro. Magic Boy est le troisième titre annoncé sur Super Nintendo et peut-être Game Boy. Encore une fois, il s'agit d'une adaptation d'un jeu micro. Largement inspiré de Rainbow Island, la cartouche propose au joueur de se sortir de situations délicates en franchissant les niveaux du bas vers le haut (96 niveaux en tout). Bien sûr, pièges, ennemis et bonus sont présents en nombre. Techniquement, Empire annonce la couleur avec plus de 200... couleurs à l'écran, des animations hyper-détaillées, des "scrolling" dans tous les sens... Attendons pour voir ! Enfin, dernier jeu prévu, "Gazza", du surnom du célèbre international de football anglais Paul Gascogne. On ne sait rien de plus sur ce jeu si ce n'est qu'il devrait être mieux que la version micro. Décidément, les simulations de football vont être légions sur Super Nintendo.



BOOUUUM !

Enorme succes sur console Nec, Bomberman débarque sur Super Nintendo aux alentours du mois de juin. Le jeu est toujours aussi fantastique et a été entièrement "relooké". Je rappelle le principe : placer des bombes pour éliminer les ennemis et découvrir bonus et sorties cachées sous les pierres. Les bruitages ont également été revus et le résultat final est assez génial. Dernière précision, l'option multi-joueurs est toujours présente avec des tonnes d'options en plus ! En revanche, il semble que le nombre de joueurs soit limité à quatre. Plus de détails le mois prochain.

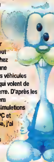


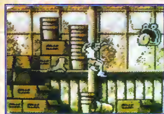
DES JEUX ELITE POUR TOUT LE MONDE !

Beaucoup de titres de chez Elite depuis la rentrée (septembre 92) dernière et beaucoup de hits. Parmi ceux-ci, Dr Franken sur Game Boy réalisa un véritable carton. Et lorsqu'un jeu marche vraiment bien, il est rare de ne pas voir très vite une suite apparaître. La règle est respectée avec Dr Franken et le deuxième du nom s'annonce réellement fantastique toujours sur Game Boy (version la plus avancée) et, grande nouvelle, sur Super Nintendo aussi. Les graphismes sont encore plus fouillés que sur le premier, des niveaux ont été rajoutés (7 précisement) et le jeu final comportera 140 écrans de plus. Autre précision, cette cartouche Game Boy comptera 2 Mbit. Pas mal ! Autre cartouche annoncée, Might & Magic 2, deja sortie aux USA depuis des lustres. Il s'agit d'un jeu de rôles prenant place dans le monde de Cron sur lequel le chaos vient de s'abattre, l'histoire classique quoi ! Le jeu compte tout de même plus de 16 000 écrans, 250 monstres animés, 96 sorts, 250 armes différents... De plus, la carte du jeu se dessine au fur et a mesure de la progression du joueur. Enfin du jeu de rôles, du vrai, sur consoles. Troisième jeu prévu pour l'été 93, Striker, une simulation de football encore adaptée du jeu micro (cela devient une habitude). Mais Striker n'est pas une simulation comme les autres. Les programmeurs ont obsolument voulu garder l'effet de perspective des retransmissions télévisées. Mission réussie, chaque joueur est reconnaissable des autres sans que la vitesse du jeu n'en souffre. Autre nouveaute, Striker permet de jouer sur terrain découvert, sur herbe, comme en salle sur du parquet. A noter une option "ralenti" permettant de visualiser après-coup une action chaude. Enfin, Striker gère les nouvelles règles (passe au gardien par exemple) du football international.

Enfin, toujours chez Elite est annoncé The Fidgetts, un jeu de plateformes sur Game Boy pour la rentrée 93. C'est l'histoire de deux gamins paumés et qui veulent retrouver leurs parents. Au joueur de les guider ! Comme d'habitude maintenant avec la société Elite, la réalisation technique est excellente avec des "graphes" déments et une "anim" géniale. Mais on garde le meilleur pour la fin avec l'annonce de la part de la société Elite du développement d'un jeu pour Super Nintendo utilisant le tout nouveau Super FX Chip de chez Nintendo. Ce jeu est en fait une simulation de "Off Road", ces véhicules complétement désarticulés qui volent de butes de terre en butes de terre. D'après les programmeurs, le résultat sera comparable aux meilleures simulations de voitures disponibles sur PC et Compatibles. Quand j'y pense, j'ai faim d'avance !

Voilà, maintenant, tu connais tout le planning de sortie d'Elite d'ici la fin de l'année.





GEANT !!

Attention, hit à l'horizon ! NBA Basket Ball s'annonce comme la meilleure simulation de sa catégorie. La société Tecmo a réalisé un petit bijou avec des joueurs qui bougent bien, rapidement, une jouabilité d'enfer et des bruitages déments. On se croirait vraiment sa télé ! Toutes les équipes de la ligue américaine sont présentes. Sortie le mois prochain.

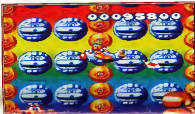




Super James Pond

Agent : personne chargée des affaires d'un individu - Secret : ensemble des connaissances réservées à quelques-uns. Merci à Monsieur Robert Petit pour ces deux définitions. Agent Secret : sorte de poisson mi-écailles mi-robot combattant pour le bien, et par conséquent contre les forces du mal... Merci aussi à Madame Océan pour cette autre définition mieux adaptée au jeu !

Comment un vulgaire poisson rouge peut subitement devenir un superbe agent secret amaché d'une cuirasse robotique :
tout simplement en l'appelant Robocod ! Déjà sorti sur Amiga puis sur Megadrive, James Pond 2, devenu Super James Pond, est un jeu de plateformes qui souleva les foules (celles qui non pas le vertige) à son époque par son originalité et sa superbe réalisation.
Alors voila : un gros vilain pas beau (en gros la description typique du méchant) a décidé de saccager dans l'usine du pere Noël et décide d'en prendre le contrôle.
Il rend tous les jouets méchants et veut se faire le plus de fric possible. Pour se débarasser de ce vil personnage, on décide d'envoyer le dernier né des agents secrets : James Pond. C'te poiscaille respire hors de l'eau et peut aussi allonger son corps a l'infini pour pouvoir s'accrocher sur des parois inaccesibles aux nains.
Le début du jeu commence à l'extérieur de l'usine et on remarque des graphismes hauts en couleurs et un scrolling (pour l'instant !) fluide. Il faudra diriger le beau James et l'emmener vers une première porte pour qu'il commence sa mission.
Rien de bien compliqué, pour réussir chaque niveau il faut découvrir tous les pingouins puis trouver la sortie. Pour se défendre James peut sauter sur ses adversaires ou bien les éviter en allongeant son corps.
Le plus gênant dans le décors et ce, pendant tout le jeu, c'est un dégradé en troisième plan, pas du meilleur goût, preuve que pour faire ressortir le plus beau, il faut parfois utiliser le plus moche. Enfin bon, il faut avouer que les sprites sont réussis et très bien animés.
James, qui dans le genre Agent Secret est plutôt costaud peut voler en attrapant des ailes et comme il est aussi tres habile de ses nageoires, il peut utiliser des véhicules, voitures, avions ou baignoire (!).
Quand vient l'affrontement contre un boss, surprise : le deuxième plan de scrolling commence à bouger dans tous les sens et le scrolling vertical est toujours là, épileptiques s'abstenir ! A noter aussi quelques ralentissements déconcertants mais pas vraiment nuisibles au

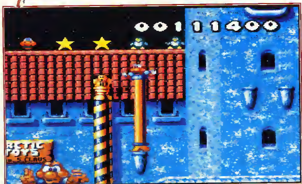


Comme tu peux le remarquer, notre cher James Pond est en train de faire une petite ballade en avion dans ce monde mirifique.

BOSS 1 : cet énorme nounours te fera retomber en enfance.



BOSS 2 : cette terrible voiture t'en fera baver



En dehors de ce château, tu pourras ramasser toutes sortes de bonus qui pourront t'être très utile par la suite. Par exemple cette tête de James Pond représente une vie qu'il te faut absolument récupérer.





Dans cette "map" qui te rappelera tes cours de ping-pong (le niveau est t
fin. Tu pourras aussi admirer les splendides décors. A noter qu'il s'agit d'u





Après avoir fait le tour des usines Renault, James Pond fait maintenant le tour des gares en escaladant les trains.



Quand tu verras des crevasses qui te sont inaccessibles ou infranchissables hisse-toi jusqu'au plafond, accroche-toi et déplace-toi !.



Après avoir appris à nager, notre courageux poisson s'est lancé dans la conduite automobile. Accroche ta ceinture et bonne virée !

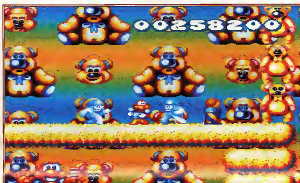






é de raquette de ping-pong et de balles), tu devras éliminer les nombreux ennemis qui pullulent dans ce niveau. Utilise bien les capacités de ce cher agent secret pour parvenir à la artie facile du jeu. Par la suite, la difficulté se corse, comme on dirait à Ajaccio !





Coincé entre ces deux policiers, tu n'auras pas vraiment le choix. Tu dois les éliminer ! Et c'est seulement après que tu pourras admirer ce splendide paysage composé de nounours !

reste du jeu. Tous les niveaux et les graphgismes de la Megadrive son présents : niveau des bonbons, des nounours, des jeux, des voitures, et les musiques sont bien reprises (bien qu'un peu lassantes à la longue).
James Pond à tout pour faire un bon jeu mais il lui manque pourtant le coup de coude version Monsieur plus pour en faire un top ! Reste quand même de bonnes heures de divertissement grâce à un poisson que rien n'arrête (si ça c'est pas un bon gag pour finir !) D'ailleurs, à propos de poisson, sais tu pourquoi on ne trouve que des machoires de requins et aucun squelette dans las musées ? Simplement parce que c'est la seule partie constituée d'os. Le reste c'est du cartilage et ça ne se conserve pas !



Dans ce monde enchanté, Lionel a fait la connaissance de deux vilains fantômes. Arrête de trembler Lionel, et fonce leur dans le tas !



NE RATE SURTOUT PAS LE PROCHAIN NUMÉRO DE BANZZAÏ AVEC LE "MAGNET" (FIGURINE MAGNÉTIQUE) DE SUPER JAMES POND D'OCEAN. A SUIVRE ÉGALEMENT LE TEST COMPLET, SUR LES 3 CONSOLES DE NINTENDO, DE SUPER JAMES POND !



Tel un superman confirmé, James Pond pourra également voler en ramassant l'option des ailes.



TINY TOON Adventures BUSTER BUSTS LOOSE!™

Au dernier bal masqué de l'école, je me suis mis des grandes oreilles, une petite queue blanche, et comme j'avais plus de moquette marron pour faire le reste du costume, j'ai pris une serviette éponge bleu... Tout le monde a bien rigolé, surtout quand quand je suis tombé malade après avoir bouffé 50 Kg de carottes...

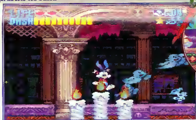
Dans cette "map" qui se déroule dans l'université de Buster, tu seras amené à rencontrer toutes sortes de parasites telles des souris sortant des casiers des élèves, une grenouille gar
pour éliminer toute cette vermine qui infeste ton bahut.

Heureusement que mon modèle, lui, n'est pas malade Parce que quand Stephen Spielberg a imaginé les Tiny Toons, surtout le lapin bleu Buster, il ne s'imaginait pas les aventures qu'ils allaient vivre !

Ça vaut son poids en carotte !

"On est p'tits et gentils et un peu bargeots aussi" C'est déjà tout un slogan ! Mais quand Konami décide d'en faire un jeu. .
Enfin bon, avec l'indigestion de carottes qui me cloue au pieu, j'ai tout le temps pour tester tranquille, couché mais tranquille, le jeu.


Après avoir sauté, il faudra aussi l'attendre à descendre !


A ta place Buster, moi, je me dépêcherais de filer de ce coin bourré de fantômes. Tiens, pour la peine, un bonus te rajoutant un cœur est visible.

Je prends donc la cartouche, l'insère dans la console, branche le câble pentel et hop me voilà parti : pour les WC because malade comme un chien (ce qui est dur pour un lapin !) et, au retour dans mon lit douillet, pour le monde fantastique des Tiny Toons. Je commande le très célèbre Buster Bunny, dont je garde le costume pour l'ambiance, et le jeu commence dans un décor bien connu : l'université de Buster (franchement plus fun que mon bahut).

Une route parsemée d'embuches !

En progressant dans cette université, je suis soudain agressé par une bande de rats. Comme je possède ma licence de fouteur de gnons dernier échelon niveau 15, j'engage la bagarre, et c'est une sène de coups de pieds sautés qui accueille ces gros velus de rongeurs. Une fois le massacre terminé, je continue mon chemin et je rencontre mon ami le cochon qui semble avoir des problèmes : en effet, le Diable de Tazmanie est en train de tout dévorer dans la cuisine. Seule solution pour achever ce monstre des frigos, ce dévastateur de congélateur, le gaver jusqu'à plus faim... Fin du premier boss. Les niveaux suivants me conduisent tout gauche (excuse moi mais le côté droit, y'en a marre) dans un décor de western où les cowboys ne sont pas tous aussi sympathiques que Lucky luck et où je dois affronter l'ignoble Montana Max qui a cambriolé une banque.

En faisant un petit tour à la cafet' de son université, Buster rencontre deux vilains crabes qui ne lui veulent pas du que bien. Allez ! Courage !


BOSS 1 : pour battre le diable de Tazmanie, tu devras lui donner énormément à manger. Bon appétit !


BOSS 2 : rattrap Montan Max son s plein d'a


Pris au piège dans un filet de gare, notre audacieux lapin est obligé de galoper comme un malade pour s'en sortir.



Comme tu dois le savoir, le football américain est très populaire aux "states" et c'est pour cela que Buster a décidé de s'initier à ce sport.


Buster élimine ses ennemis à coups de pieds dans la tronche.


Avant la course, le démarrage est primordial.


Buster ici est en train d'essayer de battre le record de vitesse.



Dans le niveau du château hanté, tu feras de très étranges rencontres. Un peu du genre de ce vampire chauve-souris !



Après avoir tapé quelqu'un, tu redescendras comme cela.



La glissade pourra te servir dans les endroits étroits.



Buster court aussi bien sur Terre que sur les murs. Cool Buster !

Un vrai voyage organisé.

Comme si j'avais, pour le choix des lieux à visiter, confié mes aventures à une agence de voyage louf'dingue, je me retrouve ensuite dans un château hanté (qui dit hanté dit fantômes et bêtes informes !) où j'affronte un savant fou et sa terrible machine. Ensuite un peu de sport avec du football americain en compagnie de tous mes amis histoire de me dégourdir un peu les jambes, puis je m'amuse à saute-ballon (c'est un peu comme saute mouton sauf que là je suis en plein air et que les ballons sont mobiles... Gare à la chute !) et finalement, je me retrouve dans l'un des niveaux les plus beaux du jeu : la base ennemi !



BOSS 3 : ce monstre est en fait contrôlé par un savant fou.



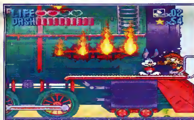
Si tu ne touches pas à la manette, Buster est en position normale.

Des ennemis partout !

Au programme, combat contre une horde de robots pour finalement affronter Dark Vador. Quand je dis Dark Vador, je devrais plutôt dire un canard déguisé en ...! Que dire de plus sur ce jeu si ce n'est qu'il est beau graphiquement, très jouable, mélodieux avec le remix de la chanson des Tiny Toons mais que je l'ai trouvé un peu facile à mon goût (serais-je donc si fort ?) Pour une fois qu'un système de passwords n'est pas vraiment nécessaire.



... d'énergie... et tu devras ramasser un maximum d'étoiles pour te faire des vies. Allez Buster, profite de ta connaissance des lieux et use de ton fameux coup de pied dans la tronche



Montana Max est en train de te supplier de lui sauver la vie. Attends que le petit wagonnet apparaisse et saute dessus. Bonne flambe !



Dans ce saloon qui est extrêmement mal fréquenté, Buster a fait la rencontre du sosie de Clint Eastwood et de son chien.

Quand à moi, qu'on ne me reparle plus jamais de carotte, surtout si elle bas le record établi par un anglais avec une carotte de 7Kg en 78..

Michaël "Rabbit" valensi



BOSS 4 : comme tu peux le remarquer, le boss ressemble à Dark Vador

PRIX DE LA CARTOUCHE



"SUR LE BOUT DES OREILLES !"

B : sauter
Y/X : frapper
L/R : accélérer
L/R bas : glisser

ARCADE/ACTION

Konami – 1 joueur

Les programmeurs se sont vraiment surpassés. Le dessin animé n'est pas loin !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	90%





Caché derrière ce mur, Buster Bunny sera à l'abri des rayons lasers que lui lancent ces vaisseaux spatiaux.



Tout content de ramasser une étoile, Buster saute de joie.



Après une rude accélération, rien de tel qu'un bon freinage.



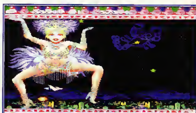
Si tu laisses ta manette vers le bas, voilà la position que tu obtiendras.


BANZAI


SUPER
STAR WARS
de JVC



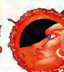
1992, j'allume la télé : "Les habitants de la planète ont perdu leurs espoirs et leurs rêves. Les dirigeants passent leur temps à se remplir les poches, et tes gosses sont soit devant leur console soit dans une salle d'arcade en train de livrer un combat contre des machines. Ainsi s'achève notre journal de 20 H. Je vous donne rendez vous après notre page de pub de 45 mn pour la suite des programmes..."



Tout droit sorti du cabaret "Night Club", cette danseuse vraiment sexy t'en fera baver. Attention aux collisions !

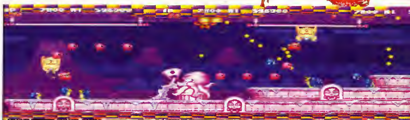


BOSS 4 : ce sumo-cochon n'est pas sans rappeler Honda mais en plus moche !



BOSS
cette tê
d'afric
au
tendance
t'envo
d'étrang
missile

C'est dans cette optique de science fiction (j'suis pas sûr que ça en soit encore !) que Konami, après avoir fait un carton en sortant Axelay sur Super Nintendo il y a quelques mois, place son nouveau shoot, parodique en diable, et encore une fois superbe. Tout commence lorsque ton regard est attiré par le journal "L'univers", où tu remarques la photographie d'une mysterieuse grande pieuvre en train de serrer la Terre entre ses bras. En qualite de Héros, tu prends ton courage a deux mains, tes jambes a ton cou, la tengeante, ton temps (pas trop) et tu fonces pour sauver le monde avec tes petits bras muscles...



Dans cette "map" qui couvre une partie du niveau de la salle de bains, tu seras amené à rencontrer toutes sortes d'ennemis tels des pingouins p présentes tout au long du niveau. Attention à ne pas te faire éclabousser !

Et en plus t'as le choix...

Avant de commencer, tu choisis parmi 4 "personnages" aux méthodes d'attaques différentes : Vic Viper, un vaisseau ayant les mêmes caractéristiques que le célèbre Gradius, Octopus une ravissante petite pieuvre extrêmement dangereuse, Twin Bee, sorte de baleine robotisée, Pentaro le pingouin venant du froid et, finalement, le meilleur parmi les meilleurs, Dorothée qui élimine ses ennemis à coup de pif dans la chetron (non j'plaisante ! seulement avec le bout du nez !). Ton armement de départ, que je qualifierais de désastreux, s'améliore au fil de tes victoires grâce aux bonus que tu récolteras sur eux. En plus de ces bonus, des cloches de differentes couleurs apparaîtront à l'écran qui ont toutes une fonction précise : une cloche verte te rendra immense pendant un moment et te rendras invincible, une bleu te munira d'une mega bombe pouvant détruire tous les ennemis visibles à l'écran, je te laisse découvrir les autres sur cette double-page. Les armes que tu collectes apparaisent en bas de l'ecran, et tu n'auras accés aux plus intéressantes qu'aprés avoir prouvé ta valeur au combat. Par exemple, Vic viper pourra être muni d'un laser ou d'un bouclier protecteur, Octopus aura la possibilité d'envoyer des ondes, et ainsi de suite. Ta quête s'avère être extrêmement longue et pénileuse (on en attendait pas moins !) et se déroule dans des decors extrêmement variés.



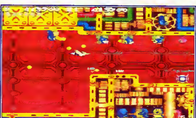
BOSS 3 : d'abord éviter leur baleine et ensuite les faire taire à tout jamais. Je parle des bouches, bien sûr !

Vin Dieu qu'c'est beau !

Tu traverses ainsi une forêt japonaise (ne cherche pas de Geisha, il n'y en a pas), une salle de bain moussante (sous les bulles non plus), un cimetière de zombies... Pour obtenir les photos du jeu que tu vois, ça m a pris 3 heures, alors quand je te dis que le jeu est long (y'a quand même une bonne grosse dizaine de niveaux !), tu peux me croire... Du côté des ennemis, c'est pas triste non plus : tu en rencontreras un nombre hallucinant, tous plus étranges les uns que les autres : un chat pirate, et celui la



Ce chat comme tu peux le remarquer tire une sale tronche. En effet, à l'aide de ton armement tu lui ce fait découvrir le goût du flambé !

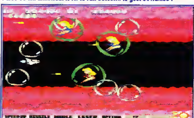


Muni de ton super laser, tu t'es mis en tête de détruire tous les pingouins que tu rencontreras. Attention tu vas avoir des problèmes avec Bardot !

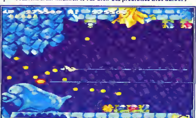


BOSS 1 : ce perroquet qui se dit être un grand pirate, est très rigolo !

BOSS 2 : cet énorme aigle portant les couleurs de l'Amérique est en fait très facile



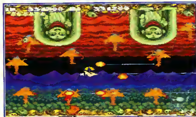
Dans le niveau des bulles, de ravissantes femmes enfermées dans des... bulles te tireront dessus. Fais-les tomber en crevant leur... bulle.



A l'entrée de la caverne roupille un énorme et gentil pingouin de glace. Mais ses amis les petits pingouins, eux, par contre sont très vicieux.



Comme tu peux le remarquer sur cette photo, Parodius aime les flippers et il est sur le point de le faire claquer !



I'm singin' in the rain, just singin' in the rain...! Parodius a sorti son joli parapluie et il se prépare à se protéger des grosses goutes.



"JOYEUSES PÂQUES"

En prenant cette cloche, un flot de lettres sortira de l'avant de ton vaisseau et détruira les ennemis.



Cette cloche te donnera 3 supers bombes qui détruiront tout à l'écran. Pour situations difficiles !



Celles-ci te donneront des points et si tu ne les loupes pas, bonjour le jackpot !



La cloche rouge t'équipera de 3 missiles qui anéantiront les ennemis. Très utile !



Grâce à cette dernière cloche, tu pourras devenir énorme et de ce fait invincible pendant un instant.

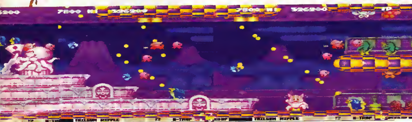
BOSS 7 : ouaih ! c'est elle la jolie demoiselle de lit dont j'ai tant rêvé.

ne bouffe pas que du lait, une danseuse de cabaret qui ferait mauvais effet dans une revue, des abeilles au dard affuté comme une seringue à vaccin et des clowns qui ne sont pas là que pour rigoler.

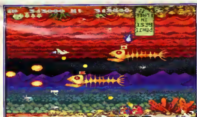
Tout ça avant de pouvoir affronter les boss de fin de niveau qui t'apparaîtront sous des formes toujours aussi loufoques et dangereuses (perroquet géant accompagné de ses amis les oiseaux, japonaise portant le kimono à merveille, femme nue dans son lit poussant des cris excitants à chaque fois que tu lui tireras dessus, rassure ta mère c'est pas hard du tout !) et encore une dizaine de boss que je te laisse découvrir dans les belles photos que je me suis fatigué que j'en ai pas dormi pour les prendre, que même. Et si j'ai pas dormi, c'est aussi que la demoiselle dans son lit m'a un peu fait rêver.

Reprenant le même principe que Gradius 3 (sorti sur Super Famicom), la compagnie Konami nous démontre une fois de plus qu'elle arrive à faire un shoot marrant et original à la fois tout en se moquant d'elle-même et nous rappelle qu'elle est très forte pour les graphismes (très colorés), la maniabilité (parfaite) et les musiques du jeu (dont certains air connus comme le French cancan !).

Michaël "La pieuvre" Valensi



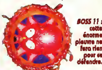
...nt leur douche, des cochons vissés au mur et bien d'autres encore. Accroche-toi bien pour passer ce niveau et profite des statues de pieuvres



Ces poissons zombie n'ont pas l'air d'avoir manger depuis bien longtemps. A toi de leur faire comprendre que le régime c'est important.



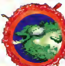
Tu te trouves ici dans le niveau des montagnes et des volcans. Tu as de la chance que celui-ci ne soit pas en éruption !



BOSS 11 : cette énorme pieuvre ne fera rien pour se défendre.

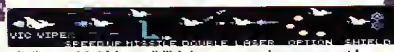


BOSS 6 : ce boss très coloré te fera penser à une photo prise avec un polaroïde.



BOSS 8 : ce poisson venimeux grossira au fur et à mesure que tu le toucheras.

"LE CHOIX DES ARMES"



Vic Viper : celui-ci à la possibilité de ramasser un laser surprenant !



Octopus : elle pourra envoyer des ondes destructrices sur ses ennemis.



Pentaro : favorisé par rapport aux autres pour ce qui est des missiles.



Twin Bee : peut envoyer ses flammes dans 3 directions différentes.



Déjà vu dans le shoot'em up "A-Type", cette tête de combat en pierre n'est rien d'autre qu'un clin d'œil !



BOSS 9 : cette femme en kimono est la doublure de "Chun Li" si tu vois ce que je veux dire.



BOSS 10 : cette petite pieuvre t'enverra toutes sortes de projectiles.

PRIX DE LA CARTOUCHE



450 — 550

ARCADE/ACTION

Konami – 1 joueur

Konami ne se prend pas au sérieux avec cette parodie des meilleurs shoot'em up et pourtant c'est encore une fois genial !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	91%
SON	90%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	89%

BANZAÏ OR 92%



Oyes oyes, bravos gens, gentes damoiselles et damoisaux.
Voici venir du tréfond des ages la chanson d'Arthur !
En croisade il partit et de gloire il se couvrit.
Dans la bataille je le suivit et vous conte ses exploits ici.



Le roi est ici entrain de faire une ballade en ascenseur. Durant celle-ci, le roi est en totale protection.

Dans les temps passés, un porte parole du roi j'ai écouté !
Notre bien-aime roi Arthur dans son chateau se languissait et dans son royaume s'ennuyait. De plus, savoir le nom du Seigneur bafoue, Arthur ne pouvait le supporter. Pour partir guerroyer contre l'infidèle, Arthur leva une armée et partit en Sainte Croisade.

Armez vous et guerroyez !

Dans son armee, tous les volontaires etaient bien récompensés et de fiers soldats il était accompagne. Chacun de pouvoirs était dote et tous ensemble remporter la victoire ils voulaient.
Des sapeurs pour les portes de bois nous ouvrir en les faisant sauter. Des constructeurs qui fabriquaient des béliers, des catapultes et des tentes pour les armes et les hommes abriter, des chevaliers qui livraient bataille à nos assaillants pour la route nous dégager, des archers pour les tours harceler jusqu'à les empêcher de nous jeter de l'huile bouillante, des protecteurs pour de leurs boucliers nous protéger des armes par nos ennemis lancees, des guérisseurs pour notre force ou notre énergie vitale augmenter et décupler et le magicien, cousin de L'enchanteur Merlin qui de ses pouvoirs, eclairs, nuages de feu ..., pouvait une armée adverse pulvériser.
De notre voyage mouvementé, bien des exploits me sont restés. De nombreuses armées, et de vils ennemis nous avons anéantis : aliens mangeurs d'hommes, robots cracheurs de feu nous avons écrasés et les terribles boss nous avons dominés.



L'un des boss que tu seras amené à rencontrer au cours du jeu.

De richesses et de renommée tu te couvriras !

A mon retour, d'or et de gloire mon maître me couvrit. D'aussi noble et brave roi qu'Arthur, jamais je n'avais côtoye. Sur nous toute sa grandeur rejaillit.
Du jeu Lemmings, king's Arthur World le principe il reprend. Mais de trouvailles et d'astuces nouvelles il est truffé. Grandioses et bien réalisés sont les décors. Les photos, mieux qu'un grand discours, sont là pour le démontrer.
Les musiques aux graphismes n'ont rien a envier. Des plus celebres des



1 Les poseurs de bombes te seront très utiles pour faire voler en éclats les portes en bois.



2 Ces hommes pouront construire des catapultes.



3 Les chevaliers de la table ronde repousseront les armées ennemies à l'aide de leur glaive.



4 Les archers tout te seront très utiles, car, armés de leur arc, ils pourront attaquer les tours.



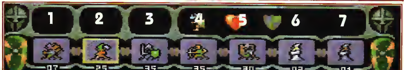
5 Les protecteurs défendront ton armée en repoussant l'ennemi avec leur bouclier.



6 Ce magicien de couleur bleu, pourra redonner de la force ou de l'énergie vitale à ton roi. Une aubaine !



7 Ce magicien qui doit être cousin avec Merlin l'Enchanteur, a le pouvoir d'envoyer des éclairs et des flammes.







Ce robot tout droit sorti des usines "Renault", aura tendance à t'envoyer des flammes. Un danger qu'il te faudra éviter... ou éliminer !



Oh hisse ! oh hisse ! tel est le cri que lancent ces défonceurs de portes pour se donner du courage. On y est presque !

musiques le jeu est illustre : la charge des Walkyries, mission impossible, les canons de Pachelbel...

Point de toutes les musiques le nom je te donnerais, de toi même je laisse les decouvrir et de joie te remplir à les écouter!



...par contre si tu remportes la victoire, c'est cette photo qui s'affichera. Elle est quand même bien plus cool celle-ci, non ?



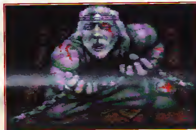
Comme tu peux le remarquer, les graphismes de ce jeu sont très beaux et cette énorme statue est bien la preuve de ce que j'avance. Comme tout le jeu est aussi beau, tu imagines facilement la qualité de cette cartouche !

Gloire au vainqueur !

Et du trône que ce jeu vient de conquérir, avant longtemps personne ne pourra le déloger. Dieu préserve Arthur et la grande compagnie Jaleco qui enfin du grand royaume des Consoles arrive à ouvrir les portes. Qu'elle puisse y garder longuement et de manière aussi flamboyante la place qu'elle vient d'y gagner !

Longue vie au Roi et que Dieu bénisse tous les preux chevaliers qui se lanceront dans la conquête!

Michael "Lancelot" Valensi



S'il t'arrives d'abandonner ton roi et que ce dernier se fasse tuer, regarde la belle photo qui t'attend...

SUR LE BOUT DU ROIIIIIII !



Y : changer de persos en cours
B : utiliser les talents des persos
A + Pad : déplacer les talents des persos
X : talents du perso
L/R : défiler la map

PRIX DE LA CARTOUCHE





DE GRANDES AVENTURES TU VIVRAS...

Ceci est la "map" d'un des neuf niveaux d'entraînement que tu devras passer avant d'arriver au "Real World". Ici tes chevaliers seront extrêmement utilisés et tu devras usé de toute ton intellegence pour adapter la meilleure tactique.

TEST SNIN

WORLD LEAGUE BASKETBALL

Et une main au panier, une ! Moi les jeux de ba-balles et les jeux de mains j'adore ! Alors dès que je peux me faire une petite partie, je fonce. J'enfile... Hein ! Quoi ? Que j'arrête d'écrire des cochonneries dans un journal pour les jeunes ? Mais z'avez rien compris... Moi ce que j'aime c'est le basket !

Un panier vient d'être marqué avec un brio et un talent qui n'a d'égale que l'habileté fantastique du joueur.

Voici la carte du monde sur laquelle tu vas pouvoir choisir ton équipe en vue du titre.

Et 3 points de plus.

Pour une fois que Michael et Régis ne sont pas là, c'est moi qui hérite de ce jeu. World League Basket est un jeu de basket ball (j'avions point deûviné mon gâârs !), et pour en être bien sûr, la doc fait un joli petit historique sur ce sport qui pris naissance en 1891 à Springfield (les ancêtres des Simpsons ?). Aujourd'hui en 1993, un grand tournoi mondial existe avec soixante équipes participantes. Aux commandes d'une de ces équipes, tu vas devoir arriver au titre de champion du monde en faisant quoi ? En battant les autres, naturellement. Comme c'est long avant de voir la coupe, des sauvegardes permettent de sauver le jeu et de reprendre quand tu le souhaites.

Triple quart de tour arrière.

Et pourtant il tourne !

Côté jeu, une fois les choix faits, ça commence. Et alors là, on voit de quoi est capable la Super Nintendo grâce à son fameux Mode 7. En effet tu verras le jeu toujours du dos de ton joueur : cela veut dire que le terrain tourne complètement autour de toi et que les passes rapides occasionneront une animation jamais vue auparavant. Au début : pas simple de s'y retrouver, mais très vite, tout devient très clair, d'autant que tous les coups du basket sont permis et que les fautes sont s'éverement sanctionnées.

Smash en arrière à deux mains.

Les vraies règles !

Les règles sont ceux du vrai basket : deux équipes de cinq cretins courent après une balle pour la mettre dans une corbeille (oui, une corbeille, pas un petit panier d'osier rempli d'œufs frais) avec un trou dans le fond et perchée à quinze mètres de haut (presque). Les gars pourront tirer de loin pour marquer 3 points, ou pourront faire des smashs en combinant de jolies acrobaties. Tu pourras réaliser cinq de ces jolies figures quand tu te trouveras sous la corbeille grâce au joypad greffé au bout de tes charmantes mimines. Ceci pour dire que la maniabilité est excellente. Bien sûr tu pourras jouer contre un pote et les matchs deviendront alors vite très très amusants ! Bref, voilà un jeu qui tient le haut du pavé grâce à une animation démente et une réalisation fabuleuse ! Et pour ce qui est de la hauteur, celle du plus grand joueur de basket de toute l'histoire, un soudanais de 31 ans jouant aux U.S. : 2,30m. Pas facile de lui piquer un ballon !

Lionel Vilner

Tape pas trop fort sous peine de casser le panier.

Cette attaque ponctuée par un superbe panier à été menée de main de maître par un équipe fantastique, normal c'est la tionne.

Le système de rotation du terrain est parfait et permet un jeu d'équipe très fluide. Enfin la possiblité de suivre les joueurs... comme si tu y étais.

Superbe dunk à une main !

PRIX DE LA CARTOUCHE

350 – 450

SPORT

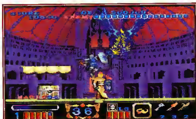
Nd America – 1 à 2 joueurs

Bien sûr, les graphismes sont moins jolis mais le jeu gagne en réalisme. Dommage aussi, c'est un peu lent !

77%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
87%	SON
89%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
88%	INTERET

Magic Sword

Pendant qu'il y a des australopithèques dégénérés qui bouffent du crabe en bonne compagnie, ta bonne, elle, continue de nettoyer les cochonneries de la Sphère Noire. Et oui, après s'être réveillée, elle recommence à vouloir installer le chaos et obscurcir le ciel. Comme la pauvre bonne n'arrive pas à tout nettoyer toute seule, tu reprends ton épée magique et en route pour le grand ménage...



Les boss de ce genre, tu en recontreras un paquet, peut-être avec une couleur différente !



Allez hop ! une "map" ! On ne s'en prive pas, ça ne mange pas de pain, et c'est très joli, et en plus ça plaît au boss. Donc ici, notre barbare de service affronte quelques squelettes qui ont perdu leur chemin et délivre quelques magiciens qui cherchaient la pharmacie la plus proche.

C'est a peu près comme ça que commence ce nouveau jeu de Capcom. Le jeu te met dans la peau d'un guerrier bien musclé et bien bronzé (mais pas tout nu !) et tu vas devoir grimper dans une tour de cinquante etages (imagine la tour Montparnasse, et tu vois à peu près la taille), histoire de casser la tronche au gros méchant sorcier responsable de tout ce foutoir. Magic Sword n'est qu'un banal beat'em up dans lequel tu vas diriger ton héros "bodybuildé" flanqué sa belle épée sortie directement de l'usine et encore sous garantie Du debut a la fin, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal J'en entends deja me dire "oui, mais il y a 50 niveaux", "au bout du dixieme niveau, la lassitude s'installe tranquillement" répondrais-je. Note que tu peux quand méme commencer à partir du 33 ème niveau, maigre consolation... En ce qui concerne l'action, il faut frapper sans arrêt et sauter par dessus des flammes de temps en temps.

Un peu répétitif !

Il y a aussi des boss, mais malheureusement certains reviennent trop souvent. Les graphismes sont tout de même assez réussis mais au bout de quelques niveaux, tout se repète, nous jettant à la face la faiblesse du programme. Pour les sprites, même problème, toujours les mêmes avec des couleurs différentes. L'originalité du jeu, car il y en a quand même une (ouf !) est de pouvoir délivrer des personnages qui te suivront pas à pas et qui t'aideront dans ta quête.

Comme pour gacher cette bonne idée, la version deux joueurs de la version arcade a totalement disparue. Mais le pire c'est l'animation complètement foireuse : clignotements, ralentissements sont les maîtres mots de cette réalisation ! Je sors de suite un joker, c'est un des premiers jeux sur Super Famicom pour Capcom. Pour être complètement juste, le tort revient à Bandai qui ferait mieux d'arrêter de distribuer de si mauvais jeux. Si tu veux t'ennuyer et gaspiller ton argent, procure toi vite Magic Sword... Et puis de toutes façons, si ça peut te consoler, les premières écoles d'escrimes datent de 2200 avant Jésus Christ... et à cette époque là on savait pas faire des tours de 50 étages.

Lionel "le barbare" Vilner

PRIX DE LA CARTOUCHE



450 — 550

ARCADE/ACTION

Capcom – 1 joueur

Apres Super Pang, Magic Sword est le second jeu "moyen" de Capcom. Comme quoi, personne n'est à l'abri.

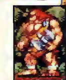
GRAPHISME	77%
ANIMATION	70%
SON	77%
JOUABILITE	87%
DUREE DE VIE	85%
INTERET	76%



Les claustrophobes apprécieront ce court passage en dehors des horribles pièces du chateau.



Bang ! un grand coup d'épée magique sur une momie géante qui ferait mieux de se méler de ses affaires.



Costaud mais pas très rapide.



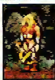
Difficile à détruire maxi balaise.



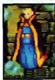
Rapide mais pas costaud.



Balaise en magie mais peu résistant.



Charmante et accueillante.



D'enfer (gag !) contre les morts vivants.



A soudoyer pour l'obtenir.



Découvre les pièges.



Les dignitaires gouvernementaux veulent s'enrichir, les gamins restent collés sur leurs micro-ordinateurs, tous les gens ont perdu leurs espoirs et leurs rêves. Le responsable : le Grand Octopus dont la tête ceinte d'un bandeau, le fait ressembler à une marmotte (je cite la notice !). Comme quoi les gros villains ont encore de l'avenir...



BOSS 1 : un gros oiseau et ses petits.

Même si Parodius est déjà testé dans ce numéro, on recommence vu que ce n'est pas sur la même machine. Cette fois ci c'est Palcom (filiale de Konami) qui s'y colle et qui nous livre une magnifique adaptation sur Nes. J'ai dis Nes, j'insiste. Résultat des courses : le shoot'em up le plus original que tu verras sur NEEEESSSS ! Côté scénario, rien de bien génial, donc Joker, je passe. La suite par contre... La pieuvre accompagnée de trois de ses amis (le vaisseau de Gradius, Twin Bee de la Nec et un pingouin ridicule) part à la recherche du Grand Octopus !



Petit clin d'œil à "R Type", ce niveau t'opposera à un gigantesque vaisseau qui possède une tête plus que bizarre !

On mélange !

Ce shoot classique reprend l'armement des Nemesis, Gradius et autre Salamender, tous de chez Konami : les options ramassées augmente une barre d'armement en bas de l'écran et tu te constitues ton propre arsenal. Chacun des quatres "perso" ayant des capacités différentes, à toi de choisir le bon ! Les niveaux sont tous originaux et les ennemis sont les plus drôles que j'ai jamais vus. Tu te balladeras dans une tête forraine, combattras des pingouins, des statues de l'île de Pâques et un tas d'autres "louf'dingueries". Entre autres, un chat qui miaule dès que tu le touches ou un oiseau qui se déplume une fois que tu le tues ! Graphiquement, la Nes sort ses tripes et on a rarement vu plus beau. Les musiques font honneur à la machine et sont très agréables.



BOSS 2 : un aigle "rkaia" qui perd ses plumes.



BOSS 5 : un canard "strange" avec une télécommande.



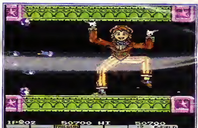
En attrapant une cloche spéciale, ton vaisseau vient de grossir et te voilà immortel.



On aura tout vu ! Mais que fait la SPA ! Tu dois affronter un gentil petit minou greffé sur un bateau.



Voici l'entrée de l'avant dernier niveau gardé par un gros pingouin bizarre.



Rarement on aura vu un sprite aussi gros sur Nes. Et en plus il est entièrement animé !

BOSS 4 : des bouches gourmandes.



BOSS 3 : une tête de l'île de Pâques.

Soyons indulgent !

Les seuls problèmes viennent des nombreux clignotements et ralentissements, mais quand on sait que la Nes est sorti il y a dix ans (belle longevité), il ne faut pas porter un jugement hatif comme certains (des noms ! on veut des noms !) et je donne ma bénédiction à tous les dingues de shoot'em up et de loufoquerie : on tient là un top de la Nes !

Lionel Pentarou.

BOSS 6 : Il grossit quand il est touché.



BOSS 7 : le Grand "Octopus" en personne !

PRIX DE LA CARTOUCHE




ARCADE/ACTION

Palcom – 1 joueur

Pour une console aussi "âgée", on peut dire que Parodius est vraiment un très gros hit !

90%	GRAPHISME
88%	ANIMATION
89%	SON
88%	JOUABILITE
92%	DUREE DE VIE

90% — OR



Les retours de vacances, pour une fois, ont été tranquilles et le p'tit père bison fut' n'a pas eu trop de boulot ! Faut dire quand même que c'est pas la course et que tout le monde roule pas en F1, surtout quand t'as trois gòsses, un chien et la grand mère sur le toit... Alors une fois rentré à ta maison, on remercie Code Masters de nous offrir une bonne p'tite course des familles...

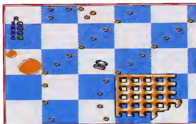
Code Masters débarque sur Nes, avec Micro Machines, un jeu original dans lequel tu pilotes les fameux petits véhicules, à peine plus grand que le pouce (et encore, si t'as de petites mains). Comme on est sympas dans le garage micro M., on te propose 9 bolides. Ça va de la voiture de sport au 4x4, en passant par le tank. Quand tu as choisi, en route, c'est le cas de le dire, pour la course, vue de haut suivant un scrolling multidirectionnel, et parfois sur deux plans, de très bonne qualité.

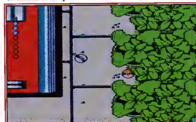

En cas de gros chocs, ce genre de véhicule n'hésitera pas à exploser tu faisant ainsi perdre de précieuses secondes.

Parcours en salle...

...sur la table de la cuisine où les gateaux servent de tremplins, le bureau d'écolier où ta règle sert de pont, sur la table de billard dont les trous servent de "warp zone", et encore pleins d'autres pièces que je te laisse découvrir. En version un joueur, il y a 2 concurrents dont un à battre impérativement. Quand tu joues a deux, celui qui fait sortir l'autre de l'écran gagne un point, et le vainqueur est soit celui qui a le plus de points soit celui qui arrive premier. Comme Code Masters est connu pour produire des jeux a prix assez bas, je me rejouis pour toi, petit veinard, qui va pouvoir te fendre la poire avec ce jeu délirant, et ce, à moindre coût. Ben oui quoi ! Micro Machines a tout pour plaire : des graphismes hypra fins, une animation excellente et une bonne durée de vie. Seul point noir, qui me fait penser à celui que j'ai sur le nez : le son qui n'offre que quelques bruitages de moteur poussifs, mais c'est bien pour dire du mal... Et si tu te trouves trop bon avec ces ch'tits bolides, fais des économies et achète la Jag' XJ220, la vraie, c'est la plus rapide avec 341 Km/h !

Lionel "en manque d'inspiration pour un surnom" Vilner


Le niveau de la table de cuisine montrera le sol en "scrolling" différentiel : très très joli !


Original de piloter un petit hélicoptère dans les allées verdoyantes de jardin.

PRIX DE LA CARTOUCHE

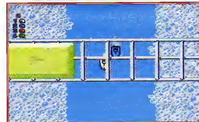


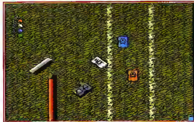
ARCADE/ACTION

Code Masters – 1 à 2 joueurs

Un bon petit jeu de courses qui prend toute sa dimension à deux joueurs. Un bon début pour Code Masters !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	88%
SON	82%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	**86%**


On reste dans la joie et la bonne humeur avec une petite ballade dans la baignoire familiale.


Te voici sur ton beau petit bureau d'écolier qui, en l'occurrence, fait office de grand circuit.


La course la plus originale est sans conteste celle qui se déroule sur une table de billard encombrée de boules et de queues (les plus malins trouveront sûrement quelque chose à dire). Si tu tombe dans certains trous, tu te télétransporteras dans un autre, marrant non ?

SUPER MARIO WORLD

Joue avec 99 vies : va au tableau Forest Of Illusion 1, passe la petite barre, tu verras un cube de verre avec des items qui changent toutes les secondes. Quand le champignon apparaîtra, frappe le cube par dessous, attrape l'item (souvent une etoile) et saute sur la plate-forme a droite, détruis tout le monde. recommence cette operation jusqu'au 99 vies

PARODIUS

Joue avec toutes les armes, fais : Pause et B B X X A Y A Y Haut Gauche et enleve la pause.
Va directement au niveau 6, au menu d'options fais successivement : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite B et A

VALKEN

Des credits infinis, fais : L, R, Haut et Start, ensuite quand tu auras perdu tes vies, il sera inscrit FREE PLAY au lieu de Credit 3

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Quand tu commences la partie, va tout de suite a gauche, et monte sur l'arbre, un coffre apparaîtra dans lequel est caché une arme qui te permetira d'obtenir l'armure de bronze située sur le 1er rocher à droite.

Michael et Thomas CLIVOT 51 OGER.

LEMMINGS

Codes de différents niveaux : FUN : 5 KTJGTJK 10. JJGKQPH 15. QSPRKMK 20. FQKKFHL 25. ZDGHTWD 30. WBZWWCB TRIVKY : 5. RWHTQBK 10. KSRXKVK 15 WXLBGBP 20. GRZHRPP.

STAR WARS

Si tu perds Han Solo ou la princesse Leila, fais select et choisie Obi Wan. Presse sur Start jusqu'à ce que l'écran de sélection revienne. Tu auras alors le personnage que tu avais perdu.

ROBOCOP

Pour vaincre le terroriste dans le bureau du Maire : quand le Maire s'arrête d'avancer, c'est qu'il va se coucher, le terroriste tirera. Alors, dès que le Maire s'arrête, accroupis-toi et attends que le terroriste ait tiré, dès que la balle est passé au-dessus de ta tête, lève-toi et tire une balle, si tu en tires plusieurs, tu toucheras le Maire, et tu perdras de l'energie. Repète l'opération 3 fois. Le terroriste lachera le Maire et te foncera dessus, tu tueras le terroriste en lui donnant des coups de poing.

THE LEGEND OF ZELDA

Quelques conseils : - Si tu ne sais pas quoi faire, ni où aller, interroge une diseuse de bonne aventure a Fortuneteller. Tu en trouveras dans les maisons, au-dessus desquelles sont dessinées 2 mains entourant une boule de cristal. Quand tu auras délivré Zelda, rends lui visite dans le sanctuaire de temps en temps, elle te donnera des renseignements. - Passe dire bonjour à Sahasrahla, si tu passes dans les montagnes de l'Est, il te donnera des indications précieuses. Donne un coup d'épée dans les broussailles, soulève les pierres ou si tu vois une fissure dans un mur, pose une bombe. - Dans Dark World, le 2ème monde, essaie de parler aux arbres, seuls les arbres qui crachent des bombes quand tu les approches parlent. Reprends une bombe que tu as déja posé pour la mettre ailleurs.

THE LEGEND OF ZELDA

Dans les Châteaux et les Donjons : - Utilise les bombes quand tu vois une fissure dans un mur ou sur le sol. Fais attention quand tu poses une bombe a terre et qu'un passage s'ouvre sous tes pieds. Certains passages sont des pieges (Trappes). N'entre pas dans le passage dont le fond est noir, tu perdrais un cœur. - Allume les torches avec ta lampe. - Tu peux déplacer les statues blanches. - Soulève les vases pour trouver des flèches, des rubis ou des cœurs. - Lorsque tu te trouves dans une salle avec toutes les portes fermées, tue tous les ennemis de cette pièce et cherche une clef ou trouve un mecanisme ouvrant les portes, tu en trouveras sûrement sous un vase. - Dans les Donjons, tu trouveras la Big Key, le compas et la carte.

TIME LORD

Au niveau Western, pour attraper la boule : place-toi en bas de l'ecran a droite, afin de laisser un morceau de boule dépasser. Prends le pistolet, saute et tire. Si tu touches la boule, le ciel deviendra bleu. Avance en tirant dans la boule pour l'avoir.

THE LEGEND OF ZELDA

Les 4 EPEES : tu recevras la 1ère de ton oncle. Réunis les 3 pendentifs pour avoir la 2ème qui est la Master Sword. La 3ème est la Master Word reforgée par les forgerons. La 4ème te sera donnée par la fée de la pyramide. Les 3 BOUCLIERS : Le 1er te sera donné par ton oncle. Le 2ème est rouge. Le 3ème est en or, il évite les rayons et les flammes. Les 3 ARMURES : la verte, la bleue, et la rouge. - Les CHAUSSURES de Pégase : elles te permettront de courir plus vite. Trouve le 1er medaillon, et Sahasrahla te les donnera. - les 2 paires de GANTS magiques : elles te permettront de soulever les pierres. La 1ère paire ne peut t'aider a soulever ques les pierres blanches. La 2ème paire soulève toutes les pierres. Les PALMES : te permettront de nager. Pour 500 rubis, Zora te les vendra. MOON PEARL : tu la trouveras dans la tour du Light World, elle te permettra de garder ton apparence dans Dark World. La LANTERNE : elle te permettra d'allumer les torches. Les 2 BOOMERANGS : tu trouveras le 1er est bleu et tu le trouveras dans le château d'Urule. Le 2ème est rouge, il te sera donne par la fee de la cascade de Waterfall Of Wishing. Les BOMBES : elles peuvent faire des trous dans les murs et detruire certains ennemis. - les BOUTEILLES : pour faire des réserves de vies et de magie.

ROBOWARRIOR

Au premier niveau, il y a le puits de l'espoir, place 5 bombes sur sa droite et entre dedans. Tout a côte, il y a le calice, continue sur ta droite, quand tu verras 2 murs verticaux, mets des bombes un peu partout vers le haut, tu découvriras la 1ere salle aux idoles. Mets une bombe devant l'idole de gauche, et une autre bombe devant l'idole de droite. Recupère un missile et ta 1ère bombe megatone. Sors de la salle et suicide-toi. Prends l'option continue et refais ces differentes actions, si tu as de la patience, tu accèderas au 2ème niveau avec tout tes pouvoirs et super-pouvoirs, et tu arriveras facilement à la fin. Dans le jeu, trouve les trois lampes dans la salle aux idoles : dans les niveaux 2-1, 4-1 et 8-2.

NINJA GAIDEN

Commence le Test Son : quand "Techmo Présents 1989" apparaît sur l'écran, appuie en même temps sur Gauche Bas A et B, ensuite appuie sur Start.

PRO WRESTLING

Affronte le Grand Puma : en tout premier lieu, remporte le titre, puis 10 autres combats. Quand tu affrontes le Puma, ne fais aucun déplacement farfelu, épuise le par des coups de pied, et dès que tu le peux, jette le hors du ring. Evite-le jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusque 14 ou 15, frappe-le tres vite et reviens sur le ring.

BATTLE OF OLYMPUS

Hades : fais apparaitre la lune avec la pierre de lune. Avance lentement tant que tu ne vois pas l'ombre de ton ennemi sur le sol. Il ne pourra pas te toucher si tu restes agenouillé. Prends l'epee divine, quand il s'éloigne, et essaie de le toucher à distance. Quand il saute, tu peux l'atteindre aux jambes. Il refait son apparition si tu le touches 8 fois. Recommence la même choses jusqu'à sa mort. Sors de la pièce et retrouve ENFIN ta fiancee changee en pierre.

RYGAR

Fais des derapages contrôlés : Vas à droite ou a gauche, reste le doigt appuyé dans la direction ou tu t'orientes, fais Start et bouge les flèches de direction dans tous les sens, sans retirer ton pouce, et, pour finir, appuie sur Start.

DOUBLE DRIBBLE

Place-toi sous le panier de ton adversaire et tire, tu verras sur ton ecran une superbe simulation d'un basketteur, comme tu peux le voir a la tele. Donc, à tous les coups, 3 points : tu te mets juste sous des petits points en dehors de la raquette, et tu tires, la marque est assuree a tous les coups.

TOM & JERRY

Vies infinies, fais à l'ecran titre : Droite Droite Haut Gauche Haut

LIFE FORCE

Des astuces contre les Boss de fin de level : - GOLEM du 1er niveau : mets-toi le plus à gauche possible de l'écran et quand le 1er bras du Golem t'attaque, ne bouge pas, attends que son 2ème bras sorte, pour tourner autour de lui dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que son œil s'ouvre, puis tire lui dessus tout en continuant de tourner. Si tu te fais coincer dans un coin de l'ecran, tourne dans le sens opposé. - INTRUDER : Place-toi en bas à gauche de l'écran, attends que son œil s'ouvre, quand il est le plus vers le haut, va vite vers la droite de l'ecran et tire dans les protections placées devant son œil. Quand il redescend, reviens à ta position initiale, etc. Si tu es kamikaze, tu peux aussi, quand les 3 barres de protection ont sauté, te faufiler dans le petit espace ainsi obtenu et tirer encore plus vite dans son œil. - GIGA : Achève-le en lui tirant dans la bouche quand celle-ci est ouverte. Surtout, détruis le très vite, sinon ses yeux vont sortir de leurs orbites et vont venir t'attaquer. TUTANKHAMANATTACK : pour le tuer, quand son œil se met a clignoter, tire-lui dessus, et lorsque tu aperçois les premiers projectiles qu'il t'envoie, plonge vers le bas. Ensuite, reviens à ta position initiale et recommence. S'il se met à bouger vers la gauche, vas en bas à droite et attends qu'il retrouve sa position initiale avant de revenir. - ZELOS : detruis l'âme et le cœur de Zelos, pour battre le serpent, deplace-toi horizontalement sur le bas de l'écran, et tire-lui dans la gueule, en évitant ses boules bleues. Une fois détruit, tire dans l'œil au cœur de Zélos et tu pourras admirer la fin de ce mega jeu.

BAYOU BILLY

Pour battre le boss du 2ème niveau : colle toi à lui, et sers toi uniquement de tes pieds comme arme. - Pour battre plus facilement le boss du 3ème niveau, colle toi a lui, cela te fera perdre moins d'énergie. - Pour les 2 boss du 7ème niveau : tire sans arrêt sur le gros et occupe toi ensuite du plus petit. Pour les affronter, detourne leurs couteaux en tirant.

CHASE HQ

Lors des virages a gauche, si tu vois que tu vas te mettre dans le fossé de gauche, fonce vers la gauche, et ta voiture se remettra alors au milieu de la route. Inversement pour les virages à droite.

Kélig MAZE 47 FOULAYRONNES.

BUGS BUNNY

Evite gros matou qui monte ou descend les escaliers en colimaçon, monte ou descends en même temps que lui. Ce système marche aussi dans les tuyaux.

LOONEY TUNES

Avec Daffy, au 1er Niveau, les Mers du Sud, mets-toi sur le bord et saute de l'autre côte, avance, passe au travers d'un mur où tu pourras prendre un boomerang te rapportant 10 000 points.

TRACK MEET

Code des niveaux :
2ème athlète : VGCBFSFB
3ème : LTMBMGQC
4ème : NNRBKLRR
5ème : WGTBFCVT

R-TYPE

Transforme R-TYPE en logiciel de dessin : attends environ 20 secondes sans rien toucher, arrivé au tableau des High scores, fais : Bas Diagonale Bas Gauche et A et B en même temps, le "de sauze éditor" apparaîtra, fais Start et tu pourras utiliser le logicel de dessin. Quelques conseils pour dessiner, en Edit mode : les fleches du paddle deplacent le curseur sur l'ecran, Select + les fleches peuvent faire apparaître des décors, B efface un point et A affiche un point, et, Start te permet de rentrer dans le "Scroll mode".

DOUBLE DRAGON

Tue le 2ème Abobo : place toi près du précipice au bord de la rangée d'herbe, Abobo va se diriger vers toi, mais il ne pourra pas te frapper. Monte lentement vers lui et frappe très vite, il tombera dans le précipice. Dès que tu aperçois les femmes au fouet, donne-leur 2 coups de poing et un coup de pied. - Boss 1 : Ne termine pas l'attaque par un coup de pied, sinon il se baissera, mais ne lui donne que des coups de poing ou de pied. - Boss 2 : mefie-toi de ses pirouettes rapides et efficaces. Mets-toi en bas a gauche de l'ecran, fais-le passer par-dessus ton epaule pour qu'il tombe au bord de l'immeuble, donne-lui juste un coup de poing pour le faire tomber.

TETRIS

Pour avoir des vitesses plus elevées, laisse appuyez à partir de la présentation : Tetris 1 ou 2 joueurs, la flèche du bas en appuyant au fur et a mesure sur Start, à l'emplacement du Level, tu verras un cœur.

Wilfried GUERAUD 30 NIMES.

SUPER MARIO LAND 2

Dans la Pumpkin Zone, au 2ème niveau, apres avoir actionné la cloche de mi-niveau, descends dans le tuyau et plonge dans l'eau. Remonte au tuyau suivant, prends le champignon sur la gauche, monte et prends le cœur. Prends le tuyau pour remonter. Quand tu plongeras dans l'eau pour la 3ème fois, descends avec les boules de feu, arrive jusqu'au tuyau, casse les briques et rentre dedans, tu seras alors dans une Warp Zone.

SUPER MARIO LAND 2

Dans la zone de la forêt : quand tu arrives au 3ème hérisson, place-toi au milieu de la plate-forme et saute, après, vas sur le cube et saute, une vie apparaîtra. Sur la plate-fome du 3ème, mets-toi contre le cube et saute, tu auras des pièces d'or. Monte sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de la 2ème taupe, saute vers la gauche, un autre cube apparaîtra, refais cette operation, une fois vers la droite, une fois vers la gauche, et tu gagneras une vie. A la fin du niveau, approche-toi de la porte, saute sur le cube et ressaute, une vie descendra. - Dans la zone de Mario, entre le 2ème et 3ème groupe de piques, fais apparaître un cube en sautant : monte dessus et tu auras des pièces d'or. Avec Mario boule de feu, va de l'autre côté et casse les blocs, tu auras des pièces et une vie de plus.

BUBBLE BOBBLE

Des codes de niveaux : 31 : BLB1 33 : VLBF 35 : KLBF 37 : WLBF 39 : JLBF 41 : KLBF 43 : HLBF 45 : ZLBF 47 : GLBF 49 : 1LBF 51 : FTBF 53 : 3LBF 55 : DLBF 57 : 4LBF 59 : CLBF.

SOLAR STRIKER

Pour tuer le Chef du 2ème stage : quand il arrive, rester devant lui et tirer sans cesse, dès qu'il descend, aller tout en bas a gauche, quand il remonte, se remettre devant lui et tirer. Refaire cette operation plusieurs fois

Saïd IDIRI 78500 SARTROUVILLE.

BURAI FIGHTER DE LUXE

Tue le 1er Chef de fin de niveau : vise l'œil en évitant ses tentacules, passe sous lui, vise l'autre œil, il explosera. Tue le Boss du 2ème niveau : feu sur lui jusqu'à ce qu'il se divise, et tire sur ses parties arrières pour qu'elles explosent.

KIRBY'S DREAM LAND

Pour obtenir l'extra-game, appuie en même temps sur : Haut Select et A pendant la page de présentation.
Pour obtenir la table d'options et le sound test : appuie pendant la page de présentation sur Bas Select et B.

Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

DUCK TALES

Pour battre les monstres de fin de niveau
Amazonie : n'arrête pas de faire des sauts Pogo et arrange-toi pour être en l'air quand il atterrit. Quand il touche le sol, rebondis-lui sur la tête.
Transylvanie : saute-lui dessus quand elle vole bas et avant qu'elle ne tire.
Mines africaines : fais un saut Pogo pour le toucher et un autre saut pour éviter sa charge. Mets-toi du côté opposé à celui où il arrive.
Hymalaya : saute sur lui dès qu'il touche le sol et va contre le mur opposé, recommence jusque la fin.
Lune : dès le début, mets-toi au centre de l'écran et n'arrête pas de faire des sauts Pogo sans bouger quoi qu'il arrive.

SUPER MARIO LAND

Au monde 2-1 : avance jusqu'à la plate-forme, avant celle où il y a 3 pièces. Laisse-toi tomber à droite pour atterrir sur la plate-forme du bas, saute et un champignon apparaîtra. Visite le tuyau 2.
Au monde 2-2 : tu arrives devant une série de plate-formes avec un passage en-dessous, mais avec un vide en contre-bas. Cela n'est qu'une illusion, car il y a une plate-forme invisible qui te permet de passer par le passage du bas. Visite le tuyau 4.
Au monde 4-1 : dans l'un des ascenseurs, il y a une vie cachée. Visite les tuyaux 1 et 44.
Au monde 4-2 : essaies d'avoir la fleur dès le début du jeu, et comme cela, lorsque tu rentreras dans les 2ème et 12ème tuyaux, tu pourras avoir toutes les pièces des coins, soit 470 pièces d'or, soit 4 vies. Visite le tuyau 18.

MERCENARY FORCE

Si tu veux commencer le jeu avec 5000 yens, fais, à la page de présentation : Haut, Sélect, A et B en même temps. Quand tu auras choisi tes hommes, il y aura stage 1 à l'écran, appuie alors à droite pour choisir le niveau.

BART SIMPSON

Pour couper la musique pendant le jeu, fais PAUSE et appuie sur A.

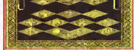
BATMAN

Au niveau 1-3 : Tu vas trouver une vie facile, et plus loin, une autre vie qui est beaucoup moins cool, alors, frappe dans le vide en te baissant, une brique apparaîtra te permettant de prendre la vie.
Au niveau 2-3 : Après la vie, il y a 2 chemins, prends celui du haut, il y a un trou en contre-bas, si tu as le batarang, passe par en haut, sinon baisse-toi et avance accroupi. Traverse le mur. Continue et tu auras le batarang plus 2 coeurs. Contre le Joker, la meilleure arme est le batarang.
Au niveau 3-2 : Pour tuer l'hélico, il faut d'abord éviter ses tirs en ligne, et quand tu vois les blocs noirs qui vont à chaque coin de l'écran, mets-toi à 5 mm devant l'hélico et tire sans cesse. Si tu es bien placé, tu ne te feras pas toucher et tu détruiras l'hélico.

est présentée par GAMES
Tél : 16 1 43 290 290



Il y en a qui veulent être Calife à la place du Calife, moi je veux être Dieu à la place de Dieu ! Zeus se fait franchement vieux et pour la joie de mon peuple (non je ne suis pas mégalo !), je vais prendre le pouvoir et réduire en cendre tous les nabots qui ne m'aiment pas !



Quel dommage qu'il faille changer d'écran pour accéder aux commandes. Ca gâche !

Populous avec cette version G.B. fait le tour de toutes les machines. Sorti il y a quelques années, Populous a bouleversé la micro ludique provoquant la sortie de nombreuses suites et clones sur différentes machines.

Rôle divin !

En tant que Dieu tu dois te faire aimer de ta population, la faire se développer et surtout essayer d'anéantir les autres (un autre Dieu et son peuple vivant à l'autre bout du monde).



On retrouve la vue en 3D isométrique qui fit le succès de Populous, malheureusement peu adaptée à la Game Boy.

Dieu était maçon ?

Pour débuter, tu aplanis ou surélèves le terrain, tes fidèles ne pouvant construire que sur terrain plat. Ensuite tu développes tes pouvoirs divins, tu envoies tes fidèles se battre pour detruire tes ennemis. En bref, tu mènes un jolie petite guerre ! Malgré les graphismes en 3D isométrique que la G.B. affiche, Populous, bien que toujours génial dans son concept, n'est malheureusement pas fait pour cette machine. La lisibilité est difficile et les divers menus d'options sont extérieurs à l'écran principal. C'est dommage mais c'était prévisible.

Populous, pour les fans uniquement.

"Zeus" Vilner.

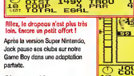
PRIX DE LA CARTOUCHE







Tee, club, trou, caddie ! Celui qui a répondu tasse, boite, boucher ou supermarché prend son maillot et va faire un tour à la piscine pour se rincer les idées... Les autres me rejoignent sur la Game Boy pour un petit parcours en 18 trous, sans vice (ni ocrou !). J'arrête là mes délires et je te traine devant le grand Jack pour une partie endiablée !



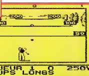
Allez, le drapeau n'est plus très loin. Encore un petit effort !

Après la version Super Nintendo, Jack pause ses clubs sur notre Game Boy dans une adaptation parfaite.

C'est parti !

Tu pars affronter le roi en personne. Et il ne va pas se gêner pour te ridiculiser à tout jamais. Tu pourras incarner Jack Nicklaus en personne ou bien l'un des 9 autres joueurs, pros ou amateurs. Tu peux t'entraîner au "put" et au "swing" avant de t'engager dans le tournoi. Le tout se passe sur les 4 parcours que Jack lui même a créés, chacun comprenant 18 trous et vus en 3D. Tes "drive" seront affectés par le vent et pour rendre la chose encore plus délicate, des bunkers n'attendent que ta balle. Seul problème : la visualisation du terrain ! Mais on s'habitue très vite !Un jeu qui plaira à tous !

Régis Crochet.



Avant de s'attaquer au grand "Jack", mieux vaut s'entraîner quelques minutes !

PRIX DE LA CARTOUCHE





BOY TEST

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

HELP!

Aujourd'hui, petite leçon de maths, on sort les cahiers et on note : Capcom Mickey Pat Hibulaire "cadeau Dingo ? Voilà le problème que je vous aide à résoudre. Et que ceux qui n'aiment pas les équations suivent bien le raisonnement, parce que c'est franchement pas compliqué et pour un peu, on se sentirait l'âme d'un prix Nobel !

Premier terme de l'equation : Capcom. Je rappelle aux cancres que cette société nous offre toujours (presque) des tops, et là encore on est pas déçu. Deuxième : Mickey. En le mettant en dénominateur commun avec Dingo, on a deux amis puissance "j'offre un cadeau à Minie". On ajoute la racine de "Pat Hibulaire vole le cadeau".

Tout le monde suit ?

Déja je pense que tu commences a comprendre le raisonnement. Voilà de quoi te laisser réfléchir un peu ! Pour résoudre la suite, il faudra choisir Mickey ou Minnie et partir a l'assaut des niveaux, plus difficiles les uns que les autres. On pourra prendre des blocs de pierre et les expédier sur ses ennemis (chiens, renards, ecureuils volants...). Autre façon d'arriver au resultat : les vies supplémentaires en récuperant 100 etoiles ou en trouvant dans le même stage 4 boules cachées. Pour ceux qui n'ont pas a suivi je donne la solution : Capcom frappe tres fort ! C'etait pourtant pas bien dur ! Dernières précisions pour pouvoir travailler vos devoirs chez vous : les graphismes sont clairs et agréables a regarder, la musique et les bruitages sont excellents et la maniabilite est au top, comme toujours. Et pour la petite histoire, le theorème de Pythagore date de 500 av J.C....

Régis Crochet.

Un bon coup de bloc dans la tête de cet écureuil et à toi les étoiles !

D'abord se débarasser de l'ours et ensuite ramasser tranquillement les bonus !

Lequel des blocs faut-il choisir ? Gare au serpent et à sa langue !

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 — 300

ARCADE/ACTION

Capcom – 1 joueur

Que dire sinon que ces nouvelles aventures de Mickey sont passionnantes ! Mais avec Capcom, on s'en serait douter !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	90%

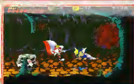
OR 90%

NOISETTES

Ça y est ! Le prochain jeu d'Ocean porte un titre définitif et se sera Mr Nutz (avec un "z"). Pratiquement terminé, cette cartouche s'annonce réellement exceptionnelle avec une réalisation au top sur Super Nintendo (sans doute les meilleurs graphismes jamais réalisés sur cette machine) et une jouabilité démente. Les programmeurs se sont largement inspirés des meilleurs jeux du genre afin d'intégrer dans Mr Nutz tous les ingrédients nécessaires à un grand hit. Chaque niveau est bourré de passages secrets, d'énigmes et le personnage est capable de réaliser des dizaines d'actions. Le jeu est d'ailleurs très varié, l'écureuil peut sauter, courir, donner des coups de queue, lancer des glands, se balancer de lianes en lianes, presser sur des interrupteurs, pousser des objets. . De quoi contenter le plus exigeant des joueurs. Prévu initialement pour la fin du premier semestre, Mr Nutz pourrait bien être retardé jusqu'à la rentrée. Il va falloir attendre, attendre...











KONAMI & BANZZAÏ ORGANISENT UN GRAND CONCOURS SUR LE JEU





BUSTS LOOSE!

DES DIZAINES DE LOTS A GAGNER PARMI LESQUELS DES JEUX KONAMI POUR TA CONSOLE, DES PELUCHES DES PERSONNAGES TINY TOON, DES T-SHIRTS TINY TOON, DES AUTOCOLLANTS TINY TOON... POUR GAGNER, C'EST TRÈS SIMPLE, RÉPONDS AUX QUESTIONS POSÉES CI-DESSOUS, NOTE LES RÉPONSES SUR UNE CARTE POSTALE (UNIQUEMENT !) ET RENVOYE LE TOUT AVANT LE 03/06/93 À "CONCOURS TINY TOON, 19 RUE HÉGÉSIPPE MOREAU 75018 PARIS", LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI. N'OUBLIE PAS DE MENTIONNER TES COORDONNÉES ET DE PRÉCISER TA CONSOLE.

QUESTIONS

1. DANS QUELLE UNIVERSITÉ LES TINY TOON ETUDIENT-ILS ?
2. QUEL EST LE LIEN DE PARENTÉ ERNTRE BUSTER ET BUGS BUNNY ?
3. COMBIEN DE NIVEAUX LE JEU "SUPER TINY TOON ADVENTURES" SUR SUPER NINTENDO COMPTE -T-IL ?
4. DONNER DEUX NOMS DE PERSONNAGES FAISANT PARTIE DES TINY TOON ?
5. COMBIEN DE FOIS LE LOGO DE L'EDITEUR KONAMI APPARAÎT SUR LA BOÎTE DE SUPER TINY TOON SUR SUPER NINTENDO ?

LOTS A GAGNER :





LE GAGNANT RECEVRA :

S'IL POSSÈDE UNE GAME BOY : CASTLEVANIA 2, PARODIUS, PROBOTECTOR, TINY TOON ADVENTURES, NEMESIS, SPIRIT OF F1.

S'IL POSSÈDE UNE NES : CASTLEVANIA 3, PARODIUS, PROBOTECTOR 2, TINY TOON ADVENTURES, MISSION IMPOSSIBLE, TORTUES NINJA 2.

S'IL POSSÈDE UNE SUPER NINTENDO : CASTLEVANIA 4, PARODIUS, SUPER PROBOTECTOR, PRINCE OF PERSIA, AXELAY, TORTUES NINJA 4.

LES 5 SUIVANTS RECEVRONT CHACUN DEUX PELUCHES DES TINY TOON.

LES 20 SUIVANTS RECEVRONT UN T-SHIRT TINY TOON.

LES 100 SUIVANTS RECEVRONT DES AUTOCOLLANTS TINY TOON.



MICROPROSE EN APPROCHE...

Edité avec bonheur sur la Nes apres avoir connu un formidable succès sur micros, F15 tente un atterrissage sur Super Nintendo sous le nom de Super Strike Eagle. Bien sûr, le jeu a été entièrement remanié et repensé afin d'exploiter au mieux les capacités de la Super Nintendo. Les graphismes, par exemple, comptent 256 couleurs et les bruitages stereo ont été digitalisés à partir d'un véritable jet. A noter aussi l'utilisation du mode 7 de la machine en ce qui concerne les explosions ou la representation des cibles ou décors. Le plus difficile à éte de concentrer sur les 8 boutons du paddle Super Nintendo toutes les commandes d'un appareil aussi compliqué. Le jeu à donc été simplifié donnant la primeur à l'action et au combat. Qui s'en pleindra ? La cartouche propose 7 campagnes et plusieurs niveaux de difficulte. Un mode "deux joueurs" permettra également à deux pilotes de prendre le contrôle d'un même appareil.





1 FLIP' ?

Habitués des adaptations de jeux televisés (Roue de la Fortune, Jeopardy, American Gladiators...) excepte The Humans, un jeu de plateformes inspire des Lemmings, mais pas encore sorti sur Super Nintendo en France, la société Gametek annonce la sortie de *Pinball Dreams* (jeu bien connu des possesseurs de micros, ce jeu fit un énorme succès sur Amiga), un flipper sur Game Boy. La cartouche, fidele à l'original, proposera toujours 3 flippers sur plusieurs écrans de hauteur. Reste à juger de la jouabilité de la chose, tres soignee sur la version micro. Voila, on ne sait rien de plus ! Ah si, la date de sortie, prévue pour cet été.

COURRIER





Ha ! Ça fait plaisir de vous revoir, surtout que ce mois-ci c'est Byzance, non seulement vous écrivez tous, mais en plus VOUS ETES NETTEMENT PLUS ORIGINAUX que certains, qui ne savent dessiner que des Sonic, suivez mon regard. Non franchement c'est bien, j'ai eu plein de dessins variés et j'suis content. Alors pour la peine, on y va ...

● Bon, pendant des années on m'a gonflé la tête parce que je faisais des fautes d'orthographe, puis j'ai dis bon je vais écrire dans un journal car y'a un secrétaire de rédaction qui corrige, et bien vous savez quoi ???? J'suis tombé sur le SEUL journal qui n'en a pas ... J'ai pas d'pot hein ? Mais promis j'vais essayer de faire gaffe, et j'espere que le correcteur orthographique de cette bécane marche bien. Tout ça pour répondre aux lettres de jesaipaki (y'a pas son nom), et de Alix Heyrendt (un Belge).

● Alors là je suis bleu, je reçois une lettre, charmante au demeurant, mais alors je sais pas quel âge a celui qui l'a écrite mais si il est encore à l'école il sera statisticien, parce que sa lettre j'ai eu du mal à la suivre. Il nous calcule la surface écrite de Banzzai (oui monsieur) en m2. Exemple : "Le n°8 compte 40 pages (ça je le savais même pas, moi vous savez dès que le journal sort je me précipite sur le courrier et je m'admire), c'est à dire une surface affichable de 4,6m2 (précis), alors que le n°9 n'en compte plus que 32 ce qui fait 3,7m2.. "ET ÇA DURE 3 PAGES !!!! Bon il me reproche de ne jamais mettre les lettres en entier, mais c'est pour gagner de la place. Par contre je ne suis pas content, pas content du tout !! Pourquoi ??? Parce que cet individu dit que l'on devrait mettre le courrier derrière le poster, à la place d'un test, comme ça on abîmerait pas le journal en enlevant le poster, car le courrier ne se lit qu'une fois ! ÇA VA PAS NON ???? J'exige que vous lisiez ma prose au moins 15 fois. Et pourquoi pas encadrer ma page carrément ?? hum??? Puis lui aussi il crise pour les fotes d'ortaugraphe. Tu vois cette fois j'ai appris à écrire épilepsie... grâce a toi en plus.

Moreau wilfried, 31 Lherm.

● Pleins de questions :
Quand est-ce que "Warriors of Fate" va sortir ? Pas tout de suite, ça c'est sûr ! Non sérieux, pas de date annoncée !
Sera-t-il bien ? Et on aura le choix entre combien de personnages ? Là encore, on en sait rien, Capcom à juste annoncer son intention de l'adapter. C'est tout !
Quand sera-t-il testé sur Banzzaï ? Dès qu'il sortira en France.
Un copain me dit l'avoir vu à St-Brieuc sur Super Famicom, est-ce possible ? Non pas possible, ton pote te raconte des craques !

Boixiere Boris, 22 Dinan.

● Alors là je sais pas ce que vous me faites, il y a des retombées radioactives quelque part ou quoi ??? Il y a 5 allumés qui se prennent pour la famille de Dragon Ball (ils sont gentils) et qui me racontent la vie intime de ce dernier, c'est bien gentil mais puisque on en est à se raconter la vie des super héros, qui peut m'expliquer pourquoi, quand je regardais Dragon Ball, c'était un gamin, et que quand je l'ai revu il était adulte hein ??? Qu'est ce qu'il s'est passer entre temps ?? Et puis c'est qui Sangoku ??? Parce qu'il faudrait vous mettre d'accord la dessus aussi, parce que moi je me retrouve avec 2 Sangoku, 3 Vegeta etc ... Le premier de la série, bon je sais pas pour qui il se prend, mais bon il profite de la panique pour poser des questions :
Y a-t-il des suites prévues à Zelda 3 ? Bien sûr, comme je l'ai déjà dit, pourquoi les éditeurs se prendraient la tête à trouver de nouvelles idées alors qu'ils ont des sujets tout prêt, et qui ont bien marché. Donc il y a pas mal de chances de voir Zelda 4 et ce dans quelques mois sur Super Nintendo
Y a-t-il un Megaman prevu sur Super Nes ? Oui, il devrait sortir au Japon sous peu et un peu moins sous peu en France !
Connaissez vous quelques titres en préparation sur le CD de la Super Famicom ? Oui, Nintendo avait annoncé F-Zero 2 par exemple et 7th Guest. Mais pour l'instant, le projet du lecteur CD-Rom pour Super Nintendo semble suspendu (problème de transfert de données entre la console et le lecteur qui s'effectue en 8 bits, d'où extrême lenteur. Plus de détails plus tard !)

Jimmy Weyes, Suisse.

● Voici Vegeta, enfin un de ceux qui se prend pour Vegeta... Alors franchement j'ai rien compris à ta lettre, c'est quoi cette histoire que ta lettre est en retard à cause de nous ??? Bon tu m'expliqueras ça sur la prochaine, mais je vais quand même répondre à tes questions (suis-je bon hein ?) :
Quand DBZ III arrivera ? Attends un peu que le numéro 2 vive sa vie ! Pas de date annoncée !
Comment faire pour enregistrer sur K7 vidéo une partie de DBZ I et II ? Bon attends, je vais essayer, je te dis ça de suite... Je viens d'essayer et ÇA MARCHE. Il suffit que ton magnétoscope ait une prise péritel auxillaire et tu branches ta console dessus et ça marche. (j'ai pu m'admirer jouer à SFII).

Vegeta, (en orbite au dessus de la Suisse).

● Après Vegeta et Sangoku c'est Sangohan qui m'écrit. Quel honneur ! Et il pose une question : quand sortira en France "Dragon Quest" et sur quelle console ? alors là, mon pauvre, on en sait fichtre rien et pourtant on aimerait bien le voir arriver... dire que les petits japonais en sont déjà au numéro 5. En tout cas, vous avez peut être des pouvoirs surnaturels mais vous avez besoin qu'on réponde quand même à vos questions, niark.

Sangohan, 27 Pt Andemer.

● Encore un !!!! Mais lui il est de la Martinique (c'est bien la bas qu'il y a beaucoup de soleil et que ça tape fort ?). Où est passé la suite du dossier sur les accessoires du numéro de décembre ? C'est notre cher rédacteur en chef, Franck, qui les a pris. Il croyait que c'était son cadeau de Noël, et comme personne n'avait pensé a son cadeau, on lui a laisser.
Pourquoi Miracle et Mario paint ne sont pas notés ? Parce que ce sont des productions à part qui n'entrent pas dans nos critères de tests concernant les jeux. On préfère rendre compte du produit en soulignant les points forts et les faiblesses. On aurait pu donner une note, mais non !
Y-aura-t-il un jeu du style SFII sur les chevaliers du zodiaques sur Super Nes ? Non, je ne crois pas ! Déçu ?

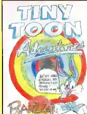


Valony Michel, 97 La trinité Martinique.

● Des questions, encore des questions : quand testerez vous Fatal Fury sur Super Nintendo ? Toujours pareil, dès qu'il sort officiellement en France !
Alien vs Predator est-il vraiment d'un intérêt moyen ? Puisqu'on te le dit !! Pourquoi ne faites vous pas un club pour avoir des pin's, des tee shirts, jeux, réductions, les jours de fêtes et d'anniversaires ? Ça va pas être possible, on est pas au club Dorothée ni Barbie ici ...
Quelle est la différence entre la Game Genie et l'action replay ? Elles sont faites par 2 boites différentes, la première utilise des codes données avec la cartouche et la seconde permet (dans sa version pro) de trouver soi-même des codes. Et pourquoi se contenter d'une quand on peut gagner 2 fois plus d'argent sur le dos des tricheurs ??

Fréderic, 54 Vandœuvre.

● Bon ça suffit pour les questions, passons aux dessins un Tiny toons pour commencer, de Kramb Eric, 57 Moyeuvre.



● Il a une drole de tête ce Bart, enfin pas grave, ça sera mieux la prochaine fois.

Eddy Degan, 59 Marcoing

